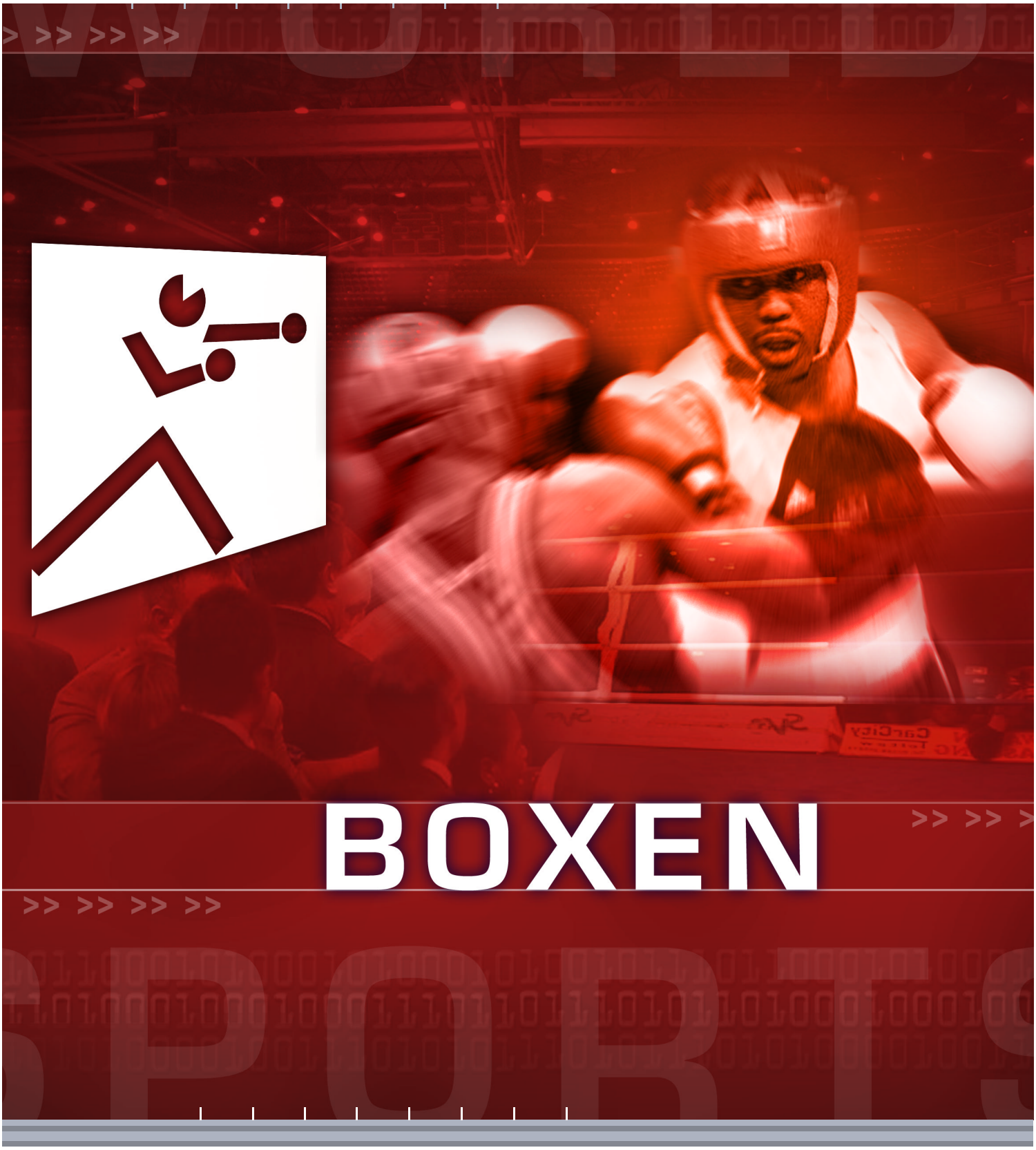


BOXEN

SWISS TIMING

BOXPUNKTSYSTEM

Dokumentensteuerung

Erstellt durch: ST INNOVATION GmbH
Wiesenring 11
04159 Leipzig-Stahmeln
Deutschland

Manja Richter / Andreas Meißner / Andreas Dück

Versionsverwaltung

Version	Datum	Änderungen von	Änderungen
1.0	05.10.04	M. Richter	Basisversion
1.1	15.11.04	M. Richter	Ergänzungen Hardware-Setup
1.2	23.05.05	M. Richter	Übersetzung

Technische Unterstützung

Supportinformationen erhalten Sie auf **www.st-sportservice.com**, oder senden Sie uns eine Email an **boxing@st-innovation.com**.

© ST INNOVATION GmbH

Inhaltsverzeichnis

1 EINLEITUNG 5

2 LIEFERUMFANG 6

3 SYSTEM-ANFORDERUNGEN 7

3.1 Hardware-Anforderungen 7

3.2 Betriebssystem 7

4 GRUNDLEGENDES KONZEPT DES BSS2004 BOX SCORING SYSTEMS 8

5 SYSTEM-SETUP 9

5.1 Software-Installation 9
5.1.1 Installation der WINBPM-Anwendung 9

5.2 Aufbau der Hardware 9

5.3 Aufbau der Tastaturen 12

6 BEDIENUNG DES SYSTEMS 14

6.1 Event 14
6.1.1 New (Neu) 14
6.1.2 Öffnen eines Projektes 18
6.1.3 Properties (Eigenschaften) 19
6.1.4 Gewichtsklassen 32

6.2 Datenbank-Menü (Database) 34
6.2.1 Teams 34
6.2.2 Athletes 36
6.2.3 Officials 38
6.2.4 Competition 38
6.2.5 Start list 40
6.2.6 Results 41
6.2.7 Import 42
6.2.8 Export 44

6.3 Menü Wettkampf durchführen (Run Bout) 44
6.3.1 Auslosung (Draw) 44
6.3.2 Punktrichtereingabe (Input Judges) 46
6.3.3 Nächsten Kampf durchführen 46
6.3.4 Direkt durchführen 47

6.4 Einzelnen Kampf durchführen 48
6.4.1 Kampf starten 48
6.4.2 Während des Kampfes 48
6.4.3 Break – Pausenbildschirm 50
6.4.4 Inoffizielles Ergebnis – End-Bildschirm 51

© ST INNOVATION GmbH

6.4.5 Offizielles Ergebnis 52

6.5 Listen-Menü 52
6.5.1 Versionskontrolle für den Listendruck 53
6.5.2 Drucken von Kampf-Listen 55
6.5.3 Print Lists for Sessions 56
6.5.4 Drucken von Gewichtsklassen-Listen 57
6.5.5 Drucken von Teamlisten 61
6.5.6 Drucken von Athletenlisten 62
6.5.7 Drucken von Offiziellen-Listen 62
6.5.8 Drucken von Wettkampflisten 63
6.5.9 Drucken der finalen Platzierung 63

6.6 Speed Bar 64

7 FEHLERSUCHE UND PROBLEMBEHEBUNG 65

7.1 Dongle (Kopierschutz) 65
7.1.1 Cannot open Hardlock driver 65
7.1.2 Hardlock not found 65

7.2 Serieller COM Port 66
7.2.1 Ie_Open – device already open 66
7.2.2 Ie_BadId – Angegebener COM Port existiert nicht 66

7.3 Ungültige Sports CAT-Datei 66

7.4 Event-Pfad nicht gefunden 67

7.5 Initialisierung des Box Scoring System 67
7.5.1 Keine Verbindung zum Box Scoring Interface 67
7.5.2 Tastatur-Fehler 68

7.6 Tastatur-Fehler während des Kampfes 68

© ST INNOVATION GmbH

Copyright

Gesamtkonzept © ST INNOVATION GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Diese Dokumentation darf weder ganz noch teilweise ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von ST INNOVATION kopiert, übersetzt oder auf einem maschinenlesbaren Speichermedium gespeichert werden.

Aktualisierung der Dokumentation

Technischen Änderungen im Sinne des Fortschritts vorbehalten.

Haftungsausschluß

ST INNOVATION ist bemüht, ausschließlich zuverlässige und fachkundige Quellen für die Erstellung der Dokumentation zu verwenden. ST INNOVATION schließt jedoch jegliche Haftung aus dem Inhalt dieser Dokumentation sowie der Zusicherung allgemeiner und spezieller Gebrauchstauglichkeit aus.

1 Einleitung

Das Box Scoring System BSS2004 ist das Ergebnis jahrzehntelanger Forschungs- und Entwicklungsarbeit. Organisatoren Internationaler Boxwettkämpfe nutzen sehr erfolgreich das bewährte System, welches auf dem Vorgängersystem BSS2000 basiert.

BSS2004 hat seine Zuverlässigkeit während zahlreicher internationaler Veranstaltungen einschließlich der Olympischen Sommerspiele 2004 in Athen unter Beweis gestellt.

BSS2004 entspricht den Internationalen Boxen-Regeln sowie dem aktuellen Regelwerk der AIBA (einschließlich Wettkampfabbruch-Regeln wie RSC, KO, WO usw.). Außerdem ist die Software in der Lage, den Kampf automatisch zu stoppen, wenn das RSCOS-Stop-Kriterium erreicht ist (Forderung der AIBA zu den Olympischen Sommerspielen 2004 in Athen).

Zu den grundlegenden Funktionalitäten zählen:

- Verfügbarkeit von Boxen-spezifischen Daten einschl. Rundennummer, Datum, Gewichtsklasse, Daten der roten und blauen Ecke sowie Punktrichterdaten
- Freie Gewichtsklassen, keine zusätzliche Software notwendig
- Auslosung kann auf einem Bildschirm präsentiert werden
- permanenter Empfang von Punktrichterdaten
- Eingabe direkter Verwarnungen Zustimmung/Ablehnung zu/von Verwarnungen
- Verbesserte Listenfunktionalität (konfigurierbare Listen, d.h. bestimmte Inhalte können individuell angepasst werden)
- Kompletter Listensatz; verfügbar sofort nach Wettkampfende
- Zahlreiche Parametereinstellungen (Anzahl Kämpfe pro Session, Rundenzahl, Punktrichter pro Kampf, RSCOS-Differenz, Listenlayout usw.)
- Import alter DOS-Projekte

© ST INNOVATION GmbH

2 Lieferumfang

Zum Lieferumfang des BSS2004 Box Scoring Systems gehören:

- 5 Scoringtastaturen (BSK2004)
- 5 passive Buskupplungen
- 5 Verlängerungskabel (je 10m) zur Verbindung der Tastaturen
- DIN7 Stromversorgung
- Serielles Kabel
- 1 CAN / 232 Schnittstelle (sogenanntes Box Scoring Interface)
- 1 Lizenz der BSS2004 Software WINBPM inkl. Dongle
- Bedienungsanleitung

© ST INNOVATION GmbH

3 System-Anforderungen

3.1 Hardware-Anforderungen

Das BSS2004 Box Scoring System erfordert einen IBM-kompatiblen Industrie-Standard PC (min. 350MHz) und einen Drucker.

Das Programm benötigt mindestens 50MB freien Festplattenspeicher und 64 MB RAM.

Der PC muß über einen seriellen COM-Port verfügen. Alternativ kann ein Adapter (seriell auf USB) verwendet werden.

Die minimale Bildschirmauflösung beträgt 800x600; wir empfehlen 1024x768.

USB-Port und CD-ROM-Laufwerk

3.2 Betriebssystem

Windows 98 2. Edition und höher. Frühere Editionen unterstützen keine USB-Verbindungen. Diese sind jedoch zum Anschließen des USB-Dongles notwendig.

© ST INNOVATION GmbH

4 Grundlegendes Konzept des BSS2004 Box Scoring Systems

Abbildung 1 bietet einen Überblick über die Systemkomponenten des BSS2004 Box Scoring Systems:

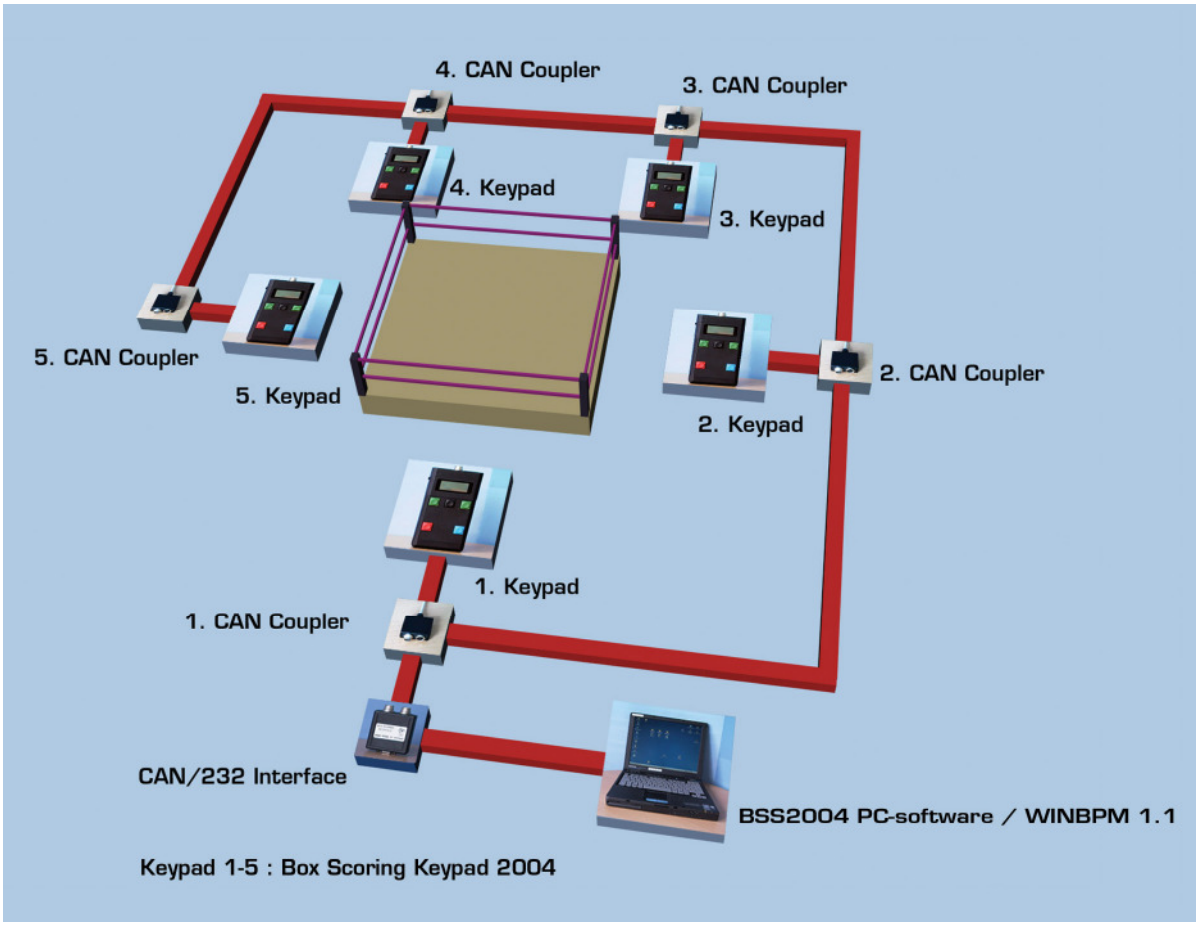


Abbildung 1 Grundlegendes Konzept des BSS2004 Box Scoring Systems

© ST INNOVATION GmbH

5 System-Setup

5.1 Software-Installation

5.1.1 Installation der WINBPM-Anwendung

1 Starten Sie das Setup-Programm von der CD-ROM.

2 Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

3 Während der Installation fragt das Programm nach Registrierungsdaten wie Name, Unternehmen und Seriennummer. Diese Informationen finden Sie auf der Rückseite der CD-ROM-Hülle.

4 **Nach** dem Setup verbinden Sie den Dongle mit dem USB-Port des PCs.

5 Sollte die Installation des Hardlocktreibers fehlschlagen, wählen Sie den Ordner \hardlock\driver\install\ von der CD aus und starten Sie das Programm "install_hardlock.bat" per Doppelklick.

5.2 Aufbau der Hardware

Folgen Sie den beschriebenen Schritten zum Aufbau der Hardware:

1 Verbinden Sie das serielle Kabel mit dem Box Scoring Interface und dem PC.

2 Verbinden Sie das Netzteil mit dem Box Scoring Interface und verbinden Sie das Netzteil mit der Steckdose.

3 Verbinden Sie alle Tastaturen mit einer passiven CAN-Kupplung (schwarze Box mit einem Stecker und 2 Buchsen).

1 Der Schalter an der linken Seite der Tastatur muß sich in der oberen Position befinden (Wettkampfmodus, siehe Kapitel 5.3 Aufbau der Tastaturen).

5 Verbinden Sie 1 DIN7-Verlängerungskabel mit der verbleibenden Buchse des Box Scoring Interface.

6 Der andere Stecker des DIN7-Kabels (siehe Schritt 5) wird mit einer beliebigen passiven Buskupplung verbunden.

7 Ein weiteres DIN7-Kabel wird nun mit der verbleibenden Schnittstelle der passiven Bus-Kupplung verbunden (siehe Schritt 6).

8 Führen Sie die Schritte 6 und 7 durch, bis alle Tastaturen angeschlossen sind.

9 Die ungenutzte Schnittstelle der letzten Buskupplung wird mit dem Endwiderstand verbunden.

Wenn alle Tastaturen und Schnittstellen richtig angeschlossen sind, erscheint in allen Displays ein Doppelpunkt.

Nun wählen Sie die serielle Schnittstelle aus (Standardeinstellung: COM1). Wählen Sie **`Setup`** aus dem Combox-Menü aus.

© ST INNOVATION GmbH

Abbildung 2 Combox Setup-Menü

Das folgende Fenster öffnet sich:

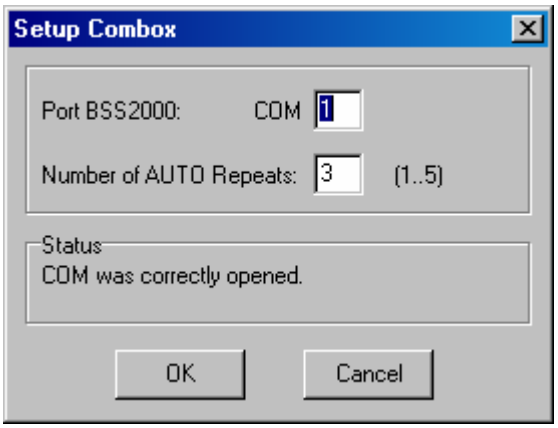


Abbildung 3 Setup-Combox

Geben Sie die Schnittstellennummer des seriellen Ports an, mit dem das Box Scoring System verbunden ist ("Port BSS2000"). Die Standardeinstellung ist 1.

Während der Pause (nach **ABBR**) versucht das System, die BPM-Schnittstelle BSS2000 zu überprüfen. Sollten Fehler auftreten, öffnet sich ein Fenster, welches die Fehlerarten beschreibt. Außerdem bietet es die Möglichkeit, den Test zu wiederholen. **AUTORepeats** gibt die Anzahl der Versuche an, die die Software durchführt, um die Schnittstelle zu öffnen. Sollten alle diese Versuche ohne Erfolg enden, öffnet sich das Fenster mit der entsprechenden Fehlermeldung. Die Anzahl der Versuche können Sie im unteren linken Teil des Fensters überprüfen. Der Standardwert ist 3, der maximale Wert 5.

Wählen Sie die **OK** zur Bestätigung oder brechen Sie die Eingabe mit **Cancel** ab.

Nun müssen die Tastaturen zugewiesen werden. Da BSS2004 die eindeutige Identifikationsnummer der Tastatur erkennt, kann das System die Punktrichter und den von ihnen eingegebenen Punktwert eindeutig identifizieren. Bei der Zuweisung (Assign) der Tastaturen gehen Sie wie folgt vor:

Wählen Sie BPM Check aus dem Combox-Menü.

Abbildung 4 Combox menu BPM Check

Das folgende Fenster öffnet sich:

© ST INNOVATION GmbH

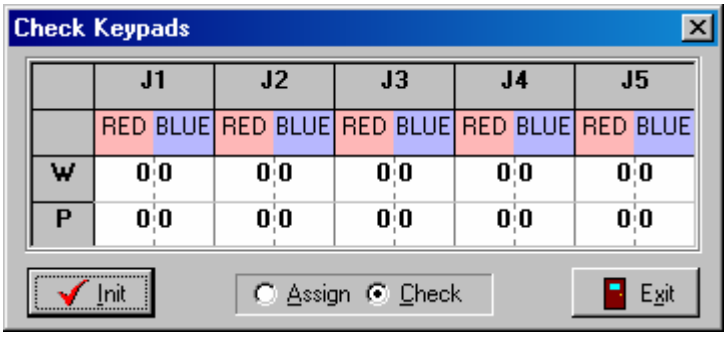


Abbildung 5 Zuordnung und test von keypads

Aktivieren Sie das **Assign**-Kästchen durch einfaches Anklicken. Nun drücken Sie in aufsteigender Reihenfolge der Kampfrichter auf jeder entsprechenden Tastatur nacheinander eine beliebige Taste. In jeder Zeile steht nun "1". Wählen Sie die

-Taste, um die Tastaturen zu initialisieren. Die Anzahl der verwendeten Tastaturen richtet sich nach den Einstellungen, wieviele Punktrichter den Wettkampf bewerten (siehe **6.1.3.4 Scoring**).

Sind weniger als 5 Punktrichter in **Properties, Scoring, Number of Judges** eingestellte, gilt folgendes:

1. Alle 5 Tastaturen werden bei Assign/Check berücksichtigt. Es ist jedoch auch möglich, weniger als 5 Tastaturen anzuschließen.
2. Wird die Anzahl der Tatstauren verändert, müssen sie nochmals zugewiesen werden. Selbst wenn die Tastatur des Punktrichters Nummer 5 entfernt wird, ist nicht sichergestellt, dass Tastatur Nr. 5 auch die interne Nummer 5 trägt.
3. Einen Spezialfall stellt 5 und 4/3 Punktrichter in einem Turnier dar:

© ST INNOVATION GmbH

a) Grundlegende Zuordnung mit 5 Tastaturen

b) Vor einem Kampf mit Tastatur-Nummern-Änderung muß eine Zuweisung erfolgen, wenn eine Tastatur mit der Nummer 2, 3 oder 4 (z.B. Tastatur 3) deaktiviert wird. Wird Tastatur Nr. 5 (und möglicherweise Tastatur Nr. 4) entfernt, brauchen Sie die Tastaturen nicht nochmals zuzuweisen.

Das Aktivierungskästchen **Check** dient zum Test, ob die Tastaturen richtig eingerichtet sind. Ist diese Funktion gewählt, können nochmals alle Tasten der Kampfrichter-Tastaturen überprüft werden.

Wenn dieser Vorgang abgeschlossen ist, schließen Sie das Fenster durch Auswahl des

-Buttons.

Hinweis: Wenn die Initialisierung unvollständig durchgeführt wurde und die Tastaturen nicht richtig zugewiesen sind, bittet das Programm um Bestätigung, ob Sie das Fenster trotzdem schließen möchten:

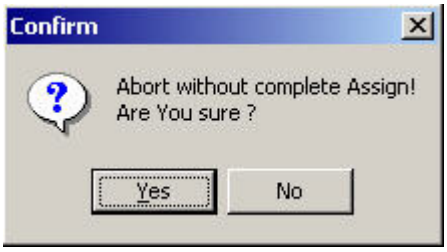
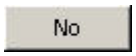


Abbildung 6 Bestätigungsfenster

Wählen Sie 

aus, um zum Tastatur-Zuordnungsfenster zurückzukehren und die Zuordnung zu vervollständigen. Wählen Sie

aus, um das Fenster trotz unvollständiger Zuordnung zu schließen.

5.3 Aufbau der Tastaturen

Die Tastaturen verfügen über 4 Tasten, mit denen der Punktrichter seine Bewertung eingibt.

Die Tasten sind mit folgenden Funktionen hinterlegt:

- **Rot:** Punkt für den Boxer in der roten Ecke
- **Blau:** Punkt für den Boxer in der blauen Ecke
- **Grün links:** Verwarnung für den Boxer in der roten Ecke
- **Grün rechts:** Verwarnung für den Boxer in der blauen Ecke
- **Schwarz:** Nutzung im Trainingsmodus (Einzeltastatur)

An der linken Seite der Tastaturen befindet sich ein Schalter. In der unteren Position wird die Tastatur im Trainingsmodus (Einzeltastatur) betrieben. Eine eingelegte Batterie(9V Block) dient zur Stromversorgung.

© ST INNOVATION GmbH

Ist der Schalter in der unteren Stellung, kann die schwaze Taste zum An- und Ausschalten des Displays verwendet werden.

Die obere Schalterposition wird genutzt, wenn die Tastatur im Wettkampfmodus betrieben werden soll (Standardeinstellung). In dieser Einstellung ist die schwarze Taste (siehe oben) deaktiviert.

Es dauert wenige Sekunden, bis sich eine ausgetauschte oder wieder verbundene Tastatur mit dem Knoten verbindet und ein Bereitschaftssignal an den PC sendet. Wir empfehlen deshalb, einen Moment zu warten, ehe Sie mit der Initialisierung beginnen bzw. diese wiederholen.

Das Gleiche gilt für das Zurücksetzen (Reset): Wenn Sie das Box Scoring Interface zurücksetzen (Netzeilt lösen und erneut verbinden), dauert es einen Moment, bis alle Tastaturen wieder ordnungsgemäß verbunden sind.

Wenn WINBPM eine erneute Nachricht sendet, dass eine der Tastaturen nicht korrekt verbunden ist, muß die Ursache nicht in der Tastatur liegen. Während des Kampfes kann nur die Tastatur überprüft werden (Kabelverbindung, Schalter in der oberen Position). Während der Pause können Sie ein Reset der Schnittstelle durchführen (ziehen Sie den Stecker der Stromverbindung und verbinden Sie den Stecker erneut mit der Schnittstelle). Prüfen Sie, ob der Fehler nach wie vor auftritt.

Sollte der Fehler während eines Kampfes auftreten, können Sie folgende Schritte durchführen: Wenn nur ein Reset hilft, können Sie den Bout mit **ESC** abbrechen. Setzen Sie das System zurück, warten Sie auf das Init OK und führen Sie den Bout mit **F5-Continue** fort.

© ST INNOVATION GmbH

6 Bedienung des Systems

6.1 Event

6.1.1 New (Neu)

Software-Updates können sich entweder auf das Programm selbst (Betrieb oder User Interface) oder auf Definitionen (Datenbanken, insbesondere Listenausgabe) beziehen. Diese Definitionen werden in der sogenannten CAT-Datei gespeichert.

New kann aus zweierlei Gründen ausgewählt werden: zum einen kann ein neues Event angelegt werden, zum anderen dient es zum Laden einer neuen CAT-Datei.

Um eine neue CAT-Datei für einen Event zu laden (möglicherweise notwendig aufgrund von Listenanpassungen oder Erwerb eines optionalen Zusatzpacketes), führen Sie folgende Schritte aus:

Wählen Sie **Event** und **New**.

Abbildung 7 Neues Projekt

Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie die CAT-Datei, Eventpfad und Eventname eintragen können.

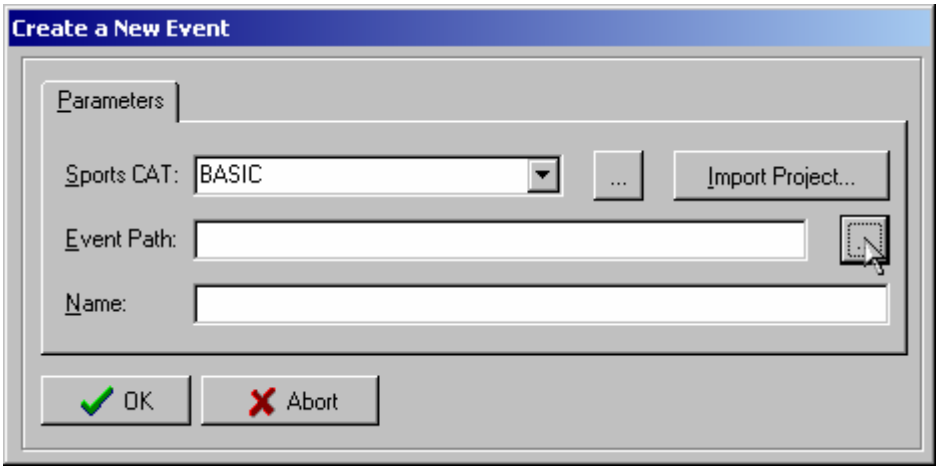


Abbildung 8 Neues Event erstellen

© ST INNOVATION GmbH

Öffnen Sie den Eventpfad durch Anklicken des [...]-Button. Das folgende Fenster öffnet sich:

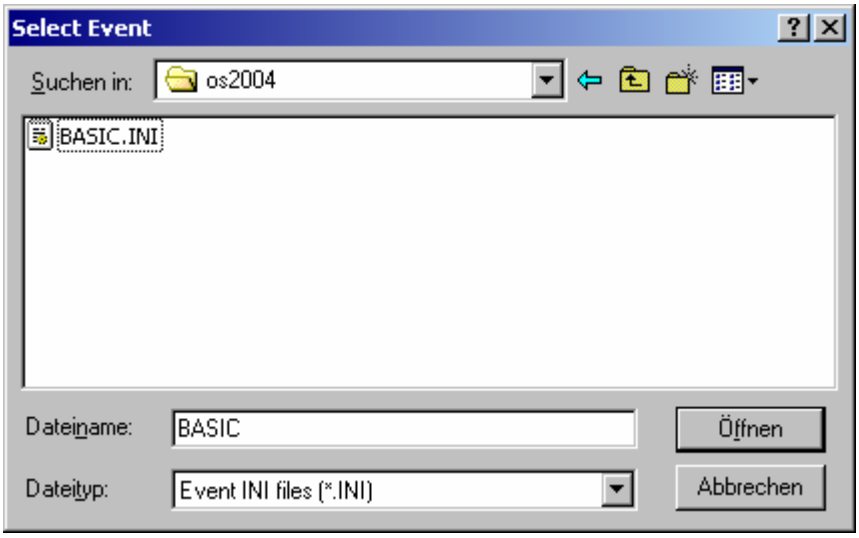


Abbildung 9 Auswahl des Event-Verzeichnisses

Bevor Sie ein neues Event erstellen können, müssen Sie einen neuen Ordner anlegen. Wählen Sie den neu angelegten Ordner im Dialog aus und klicken Sie auf den **Öffnen**-Button. Alle notwendigen Dateien werden nun in den neuen Ordner kopiert.

Wählen Sie **basic.ini** aus und klicken Sie auf den **Open**-Button. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **OK**. Alle notwendigen Einstellungen (Sports CAT und Name) werden automatisch in die Felder eingetragen.

Der Button [Import Project...] (siehe Abbildung 8) wird verwendet, um den Eventnamen (NUR den Eventnamen!) und die CAT-Datei eines bereits vorhandenen Projekts (Event) zu übernehmen. Andere spezifische Einstellungen wie der Pfad für Listtool und der Formatordner werden nicht automatisch übernommen.

WINBPM bietet die Möglichkeit, DOS-Daten (ausgenommen Zeitprotokoll und damit verbundene Punktetabellen) in eine neue Datenbankstruktur zu konvertieren.

*6.1.1.1 Import von DOS-Daten in ein **vorhandenes** Event*

Um DOS-Daten in ein vorhandenes Event zu importieren (vom DOS-Programm BPM4.2), gehen Sie wie folgt vor:

4 Wählen Sie **Event** und **New** aus (siehe Abbildung 7 Neues Projekt).

5 Öffnen Sie den Event-Pfad durch Anklicken des Buttons [...]. Das in Abbildung 9 Auswahl des Event-Verzeichnisses gezeigte Fenster wird geöffnet.

5 Wählen Sie **basic.ini** aus und klicken Sie auf **Öffnen**.

5 Wählen Sie den Dateityp STD files (BPM DOS) aus.

© ST INNOVATION GmbH

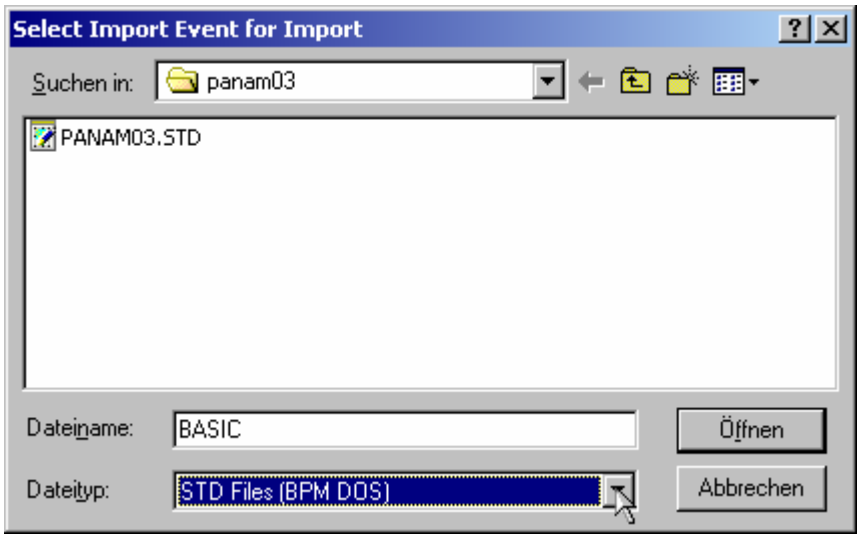


Abbildung 10 Import DOS data

1 Wählen Sie STD files und klicken Sie auf **Öffnen**.

2 Bestätigen Sie den Bildschirm "Complete Import from DOS data" (DOS-Daten-Import durchführen) durch Auswahl des Buttons Yes. Unter Umständen erscheint eine Meldung von WINBPM, dass bestimmte Dateien wie die Länder-Datei fehlt (z.B."PANAM03.C"), falls es nicht verwendet wird.

*6.1.1.2 Import von DOS-Daten zum Erstellen eines **neuen** Event*

1 Wählen Sie **Event** und **New** aus.

2 Geben Sie den Eventpfad, z.B. HALLE03, ein. Dieser wird von WINBPM erstellt. Das Namensfeld kann zunächst leer bleiben, da es während des Import-Vorganges automatisch ausgefüllt wird.

3 Nun wählen Sie Import Project... und **STD files (BPM DOS)** als den Datenfile-Typ aus.

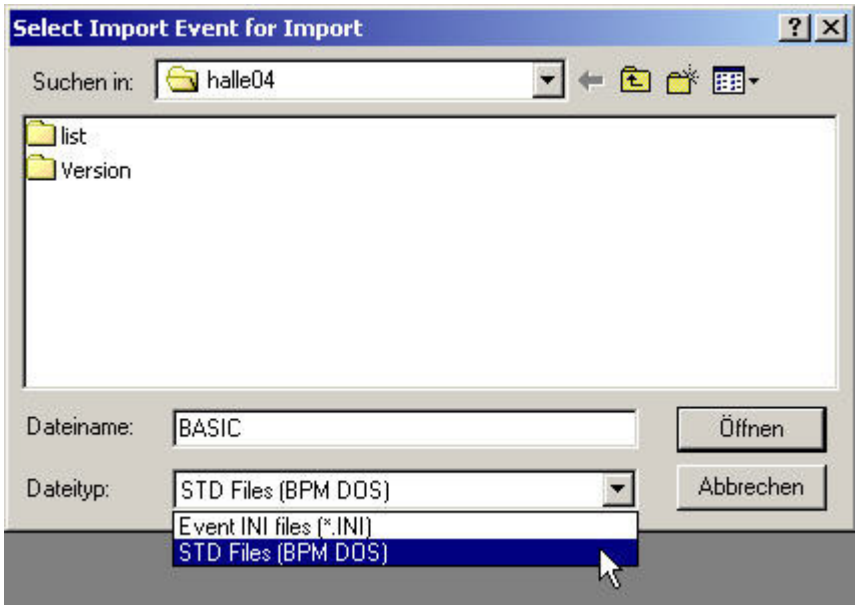
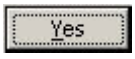


Abbildung 11 STD-Datei

© ST INNOVATION GmbH

1 Wählen Sie die gewünschte STD-Datei aus und klicken Sie auf **Open**.

2 Eine Bestätigungsmeldung erscheint, ob Sie wirklich einen neuen Event anlegen wollen.

3 Mit 

bestätigen. Der Event ist nun angelegt, um den Import vorzubereiten.

4 Folgende Mitteilung erscheint auf dem Bildschirm:

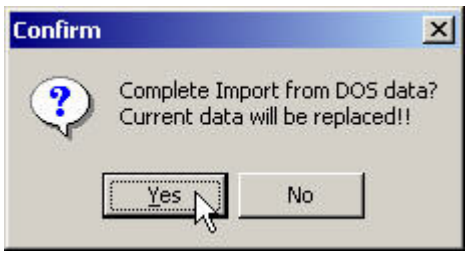


Abbildung 12 Import von DOS-Daten durchführen

Bestätigen Sie Ihre Eingaben mit **Yes**. WINBPM weist möglicherweise darauf hin, dass bestimmte Dateien fehlen. Beispielsweise könnten für HALLE03A die Punktrichterdatei (HALLE03A.JG) und die Länderdatei (HALLE03A.C) fehlen.

5 Klicken Sie auf **OK**.

Hinweis: Das BTP-Datenprotokoll (Zeitprotokoll) kann nicht importiert werden, eine spätere korrekte Punktrichterbewertung ist nicht möglich.

6.1.1.3 Erstellung und Update der TeamsDBF-Datei

Wurde die TeamsDBF bereits importiert, reicht es unter Umständen bereits aus, die Datei nur anzupassen. Wenn eine Länderdatei wie z.B. PANAM03.C existiert, wurde die TeamsDBF bereits importiert. Wählen Sie **Database** und **Teams** aus dem Menü aus:

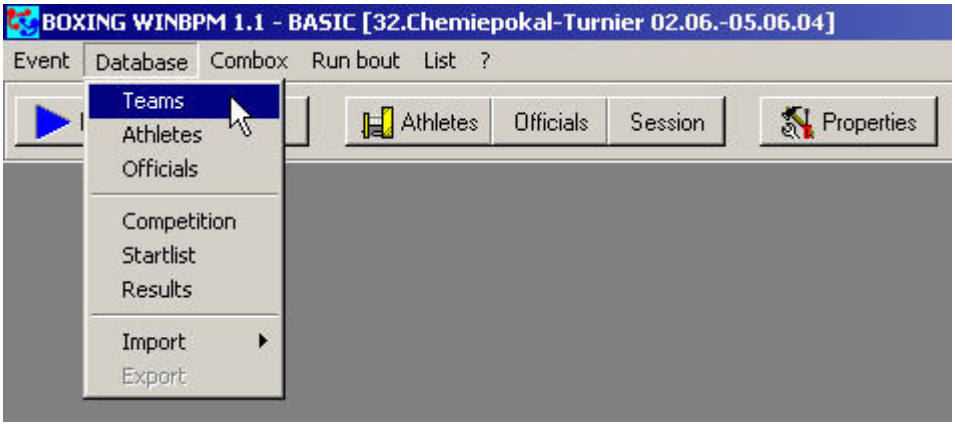


Abbildung 13 Datenbank Teams

Das Fenster aus Abbildung 14 Dialog zum Editieren von Teams wird geöffnet. Nun klicken Sie auf das gewünschte Team, um es zu bearbeiten oder zu löschen. Außerdem können Sie zusätzliche Informationen wie Cheftrainer, Team-Offizielle, Athleten usw. eingeben.

Sie können auch eine neue TeamsDBF-Datei unter Verwendung verfügbarer Athletendaten anlegen (nur von den entspechenden Teams!). Wählen Sie **Database**, **Import** und **Teams from Athletes**.

© ST INNOVATION GmbH

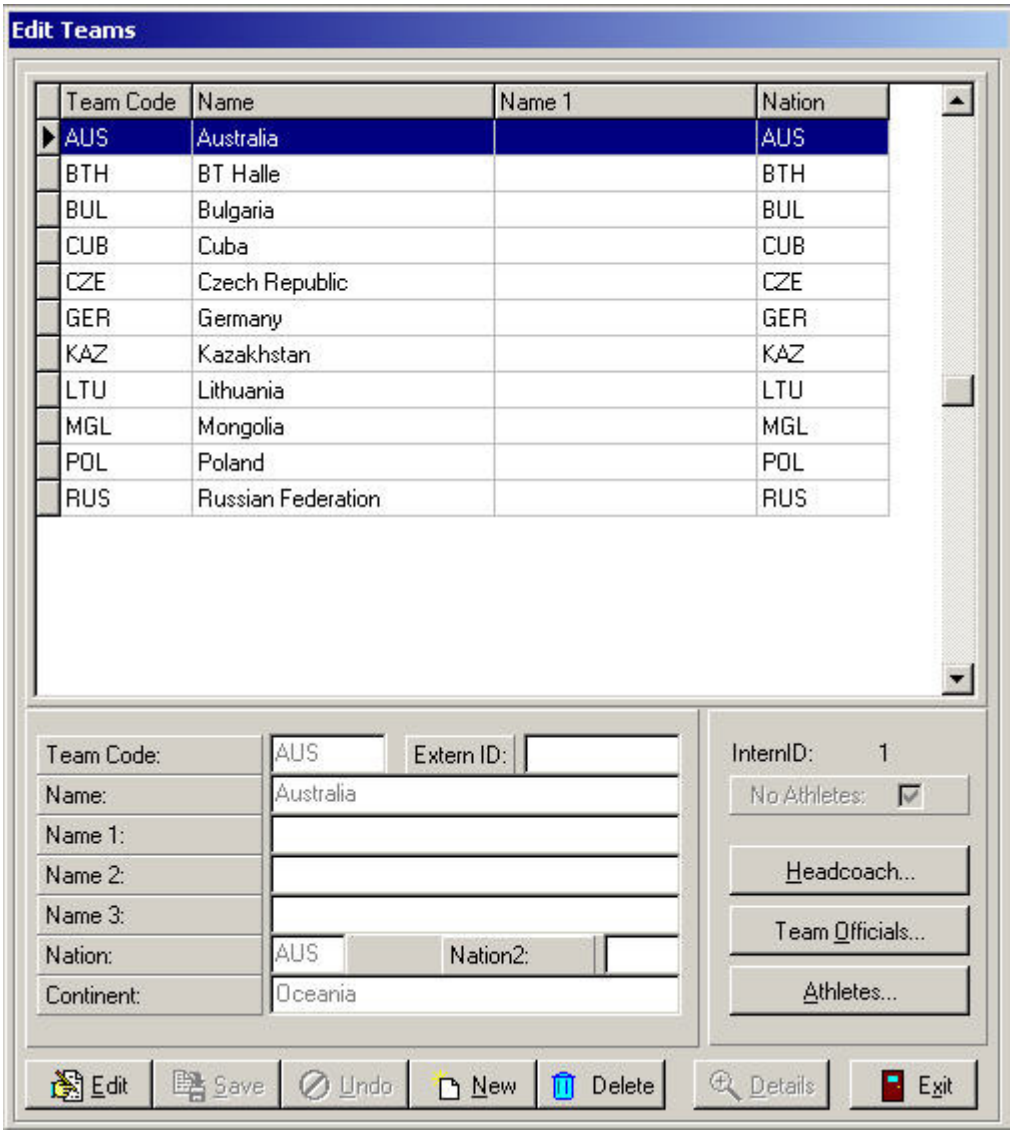


Abbildung 14 Dialog zum Editieren von Teams

6.1.2 Öffnen eines Projektes

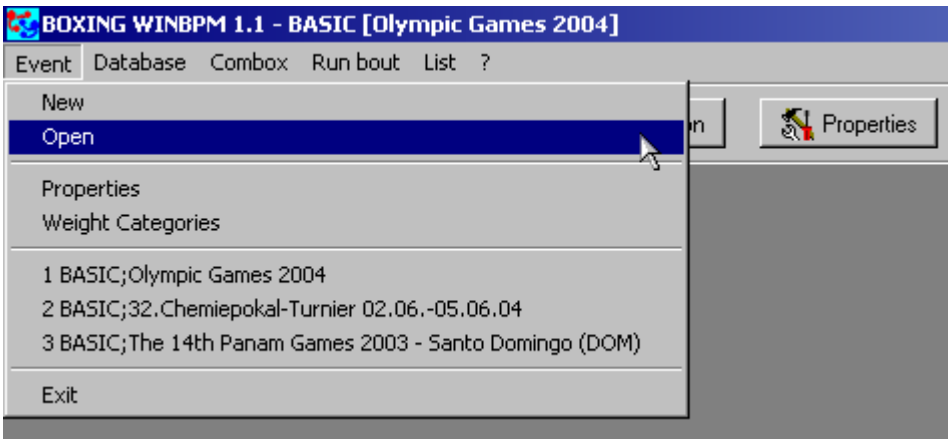


Abbildung 15 Öffnen eines Projektes

Wählen Sie **`Event`** und **`Open`** aus. Es wird ein neues Fenster mit allen verfügbaren

© ST INNOVATION GmbH

Projektdaten geöffnet:

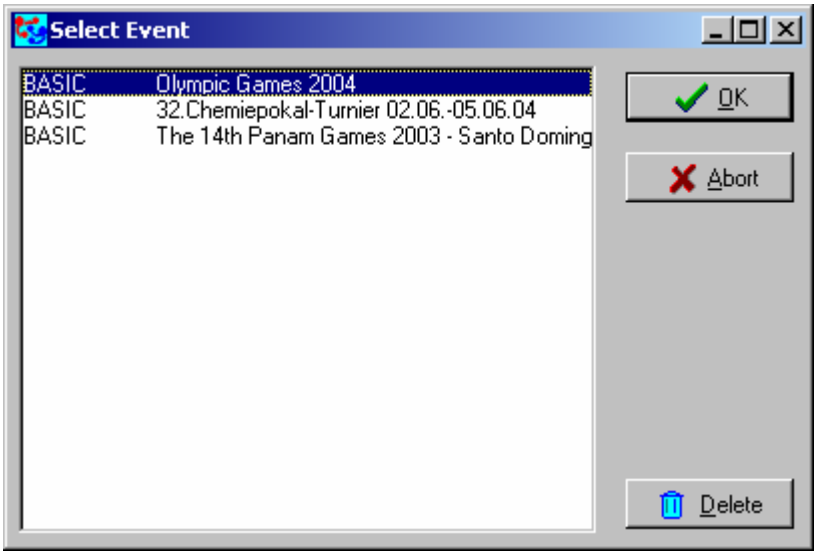


Abbildung 16 Event auswählen

Nun wählen Sie den gewünschten Event aus und bestätigen Ihre Auswahl mit **OK**.

6.1.3 Properties (Eigenschaften)

Dieses Menü steht nur zur Verfügung, wenn Sie bereits ein Event ausgewählt bzw. erstellt haben.

6.1.3.1 Parameter

Wählen Sie **Event** und **Properties** (Eigenschaften) aus. Folgendes Fenster wird geöffnet:

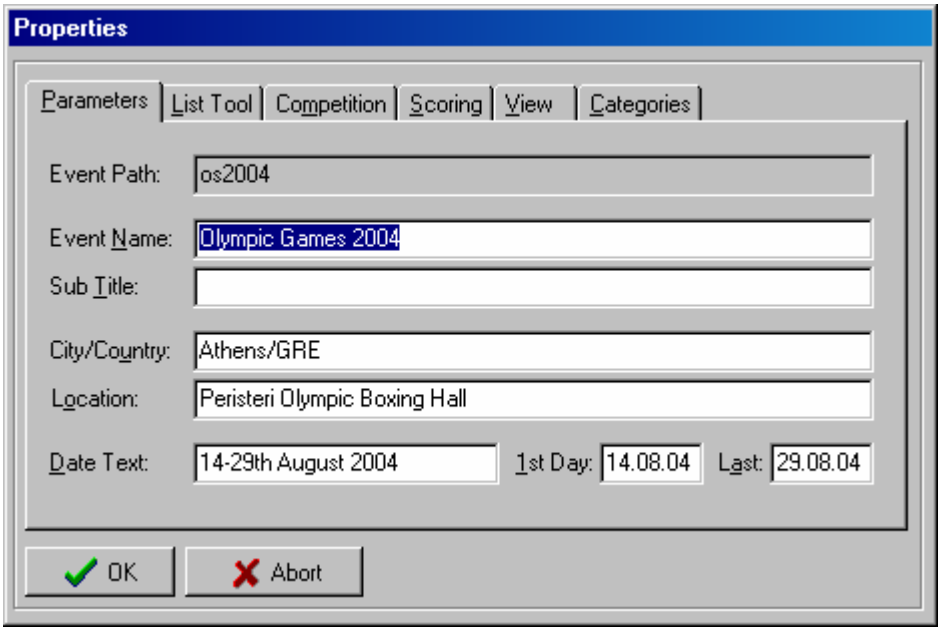


Abbildung 17 Eigenschaften: Parameter

Der Parameter-Tab wird zum Eintragen von Eventname, Start und Ende des Events.

Bestätigen Sie Ihre Eingaben mit **OK** oder brechen Sie Ihre Eingaben durch Auswahl von

© ST INNOVATION GmbH

Abort ab.

6.1.3.2 List Tool

List Tool ist eine Applikation, das die Listendruckfunktionen für BSS2004 bereitstellt. Um Listen zu drucken, öffnet WINBPM das List Tool. Es befindet sich im FMT-Ordner. Die Datei Listtool.exe verbindet Daten (CP-Dateien) und Layout (fmt-Dateien), um bestimmte Informationen im erforderlichen Layout auszugeben.

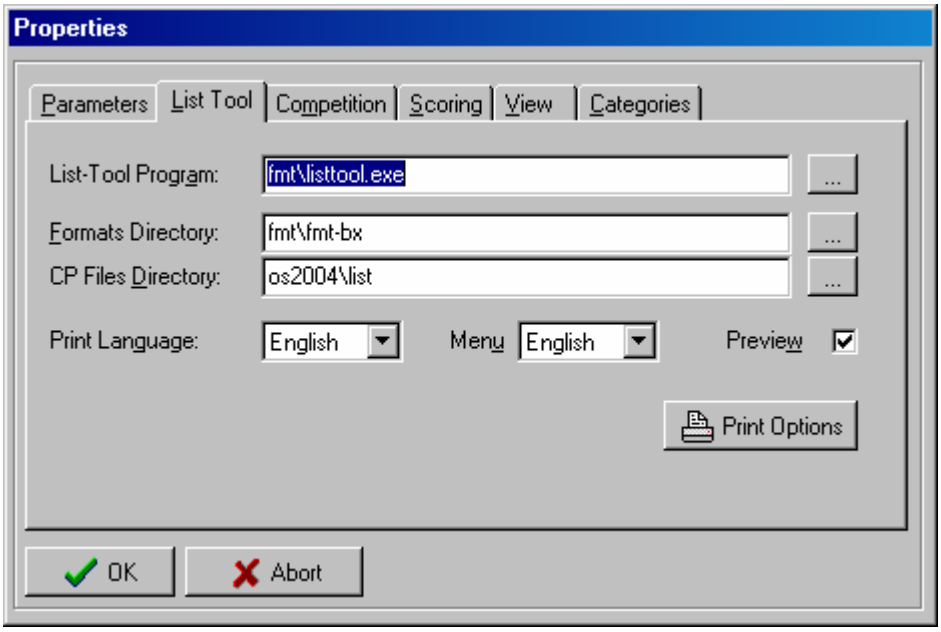


Abbildung 18 Eigenschaften: List Tool

Dieses Menü dient der Einstellung der Listtool-Parameter, Spracheinstellungen sowie Optionen wie Titel, Schriftgröße, Kopfzeilen, Linien usw. für die einzelnen Listen.

Das Formatverzeichnis enthält die Layout-Dateien in verschiedenen Unterverzeichnissen. Das Wurzelverzeichnis ist FMT-BX. Die Standardeinstellung ist FMT\FMT-BX.

Das CP-Datei-Verzeichnis beinhaltet die auszudruckenden Dateien. In der Standardeinstellung befindet sich im Projektordner die auszudruckende Liste.

Die Sprachauswahlbox “Print Language” bietet –unabhängig von der Systemsprache auf dem PC- 2 Sprachen für den Listendruck an. Geben Sie unter **Categories** an, welche Sprache 1 und 2 sind (einschließlich Name der Sprache).

Alle Dateien, die mit den Spracheinstellungen zusammenhängen, befinden sich im Ordner FMT\FMT-BX:

Sprache 1:

BX_Basic_Defs_language1.cp	Allgemeine Listentexte und Definitionen
BX_Title_Defs_language1.cp	Listentitel, ein Eintrag pro Liste
BX_DataHead_Defs_language1.cp	Tabellenkopf und andere individuelle Texte, ein Eintrag pro Liste
BX_Legend_Defs_language1.cp	Legenden und Notizen, ein Eintrag pro Liste

© ST INNOVATION GmbH

Sprache 2:

BX_Basic_Defs_language2.cp

BX_DataHead_Defs_language2.cp

BX_Legend_Defs_language2.cp

BX_Title_Defs_language2.cp

WINBPM wird in Englisch ausgeliefert. Allerdings stehen 2 Listensprachen zur Verfügung: Deutsch (Sprache 1) und Englisch (Sprache 2).

Einige Elemente (z.B. in Properties –Eigenschaften-: Funktionen der Offiziellen, Phasen und Gewichtsklassen) können für das User Interface und die Listen frei definiert werden.

Menüsprache: Sollte es erforderlich sein, die gesamte User Interface-Sprache auf Englisch zu gestalten, gehen Sie wie folgt vor:

a) **Properties**, Menu language=English (Standardeinstellung) und

b) entweder nur den ersten oder den zweiten Namen oder beide (ohne Unterschied in der Sprache) in Englisch.

c) Wird WINBPM in anderen Sprachen benutzt, ist es sinnvoll, den Eintrag der Menüsprache zu ändern. Beachten Sie, dass WINBPM nur 2 Menüsprachen beherrscht.

Wird die Sprache mit List Tool ausgewählt, wird die entsprechende Sprache aktiviert. Die Texte in obigen Text-Dateien können angepasst werden, und weitere Sprachen können hinzugefügt werden. Wir empfehlen, die einzelnen Sprachen beizubehalten: eine Zeile pro Sprache. Die derzeit aktive Sprache ist durch x am Zeilenanfang markiert, z.B.:

[BX_C30_DH]

x;ENG;Continent;Team;Total;Boxers;Entries by kg;;;;;;;;;;;;;;;;

;GER;Kontinent;Nation;Total;Boxer;Anzahl Athleten pro Gewichtsklasse;;;;;;;;;;;;;;;;

Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **OK**.

Da die Programmsprache von WINBPM Englisch ist, muß Englisch für die Programm- und Listenkonfiguration beibehalten werden. Um weitere Sprachen anzulegen, gehen Sie wie in den folgenden 2 Möglichkeiten beschrieben vor:

a) Neue Sprache anlegen:

- Wählen Sie **Properties**, **Categories**, **Languages** und NEW entry aus (z.B. Polnisch)

- Stellen Sie die Listensprache ein => Polnisch

- Kopieren Sie FMT-BX*_Language2.* nach FMT-BX*_Language3.* und passen Sie alle Texte dieser Datei entsprechend an.

Hinweis: Freie Texte verbleiben in Englisch, da es nur 2 Sprachen gibt. Diese Funktionalität wird hauptsächlich für die Phasen und die Gewichtsklassen-Beschreibung genutzt.

b) deutsch wird überschrieben (empfohlen):

- Wählen Sie **Properties**, **Categories**, **Languages**, overwrite German (deutsch

© ST INNOVATION GmbH

überschreiben, z.B. Polnisch)

- Überschreiben Sie die ersten Einträge der freien Textelemente mit der gewünschten Sprache.

- Stellen Sie die Listensprache ein, z.B. Polnisch.

- Passen Sie BasicDefs (*_language1.*) entsprechend an.

Hinweis: Ein Backup, das Deutsch einschließt, ist notwendig, um ggf. zu Deutsch zurückschalten zu können.

Wenn “Preview” (Vorschau) aktiviert ist, zeigt List Tool eine Vorschau an. Der Druck selbst kann aus der Vorschau gestartet werden. Diese Funktionalität ist sinnvoll, wenn der Ausdruck nicht an den Windows-Standard-Drucker gesendet werden soll. Ist die Vorschau deaktiviert, wird der Listenausdruck an den Standard-Drucker gesendet.

Um das Layout individuell anzupassen, nutzen Sie den“Print Option”-Dialog.

Zum besseren Überblick sind die individuellen Parameter in Unterkategorien eingeteilt. Diese Unterkategorien unterscheiden sich je nach ausgewähltem Tab.

Abstände von Rahmen, Linien und und Bildelemente werden immer in 1/10 Millimetern angegeben. Einige Felder können durch einfaches Anklicken und Markieren mit ‘x’ ausgefüllt werden. Ist ‘x’ sichtbar, wird das entsprechende Element auf der Liste angezeigt. Fehlt das ‘x’, wird das entsprechende Element nicht auf der Liste angezeigt.

öffnet den folgenden Dialog:

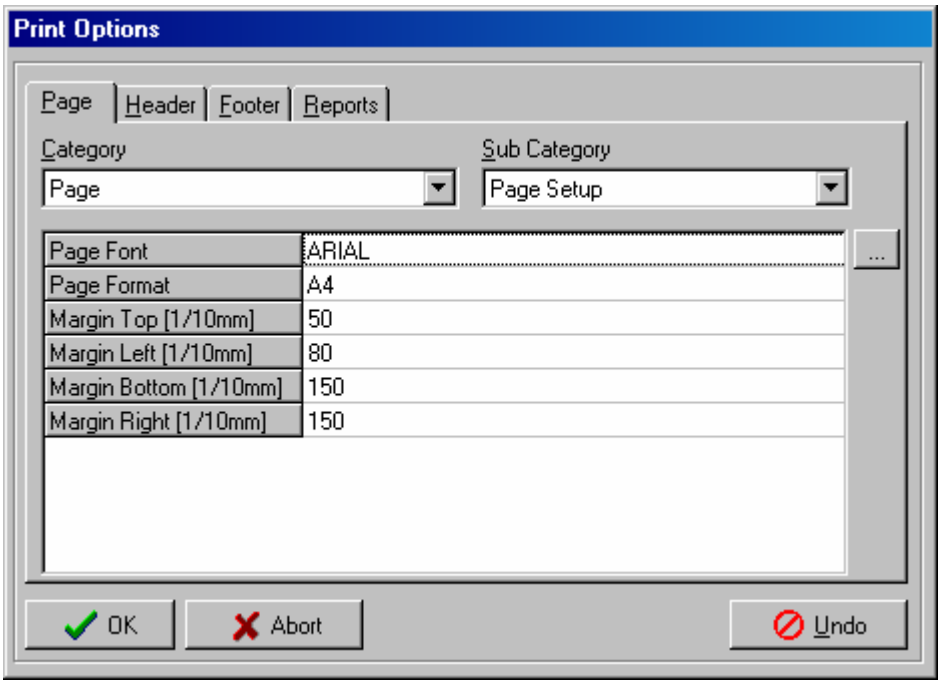


Abbildung 19 Druckoptionen: Seite

Mit dem Tab “Page” können Sie allgemeine Layout-Einstellungen für die Liste (einschließlich Schriftart, Papierformat und Rahmen) vornehmen. Die Unterkategorie “Add Head Font Sizes” gestattet es dem Nutzer, die Schriftgröße bestimmter Elemente und Überschriften einzustellen.

© ST INNOVATION GmbH

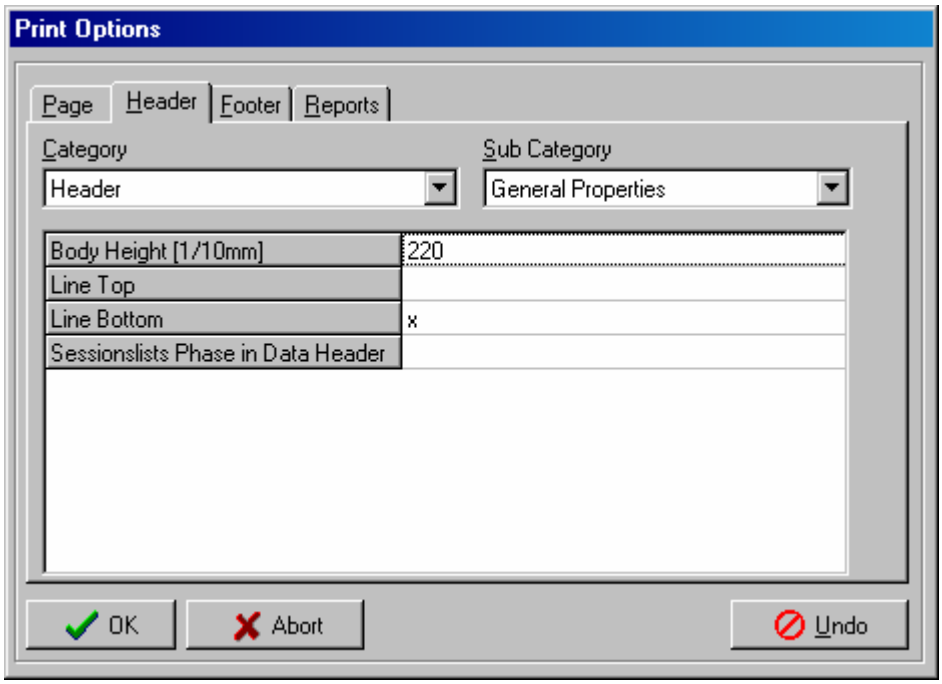


Abbildung 20 Druckoptionen: Überschrift (Header)

Im “Header”-Tab finden Sie diverse Einstellungsoptionen einschl. Größe der Überschrift sowie die Einstellung, welche Trennzeichen verwendet werden sollen.

Die Unterkategorie “Logo Definitions” legt relevante Daten fest, die der Anzeige von Logos auf den Listen dienen. Zu den relevanten Daten zählen Dateiname, Größe, exakte Position in der Listenkopfzeile und Abstand zwischen Logo und Text.

Insgesamt können bis zu 3 Logos (links, mittig, rechts) definiert werden.

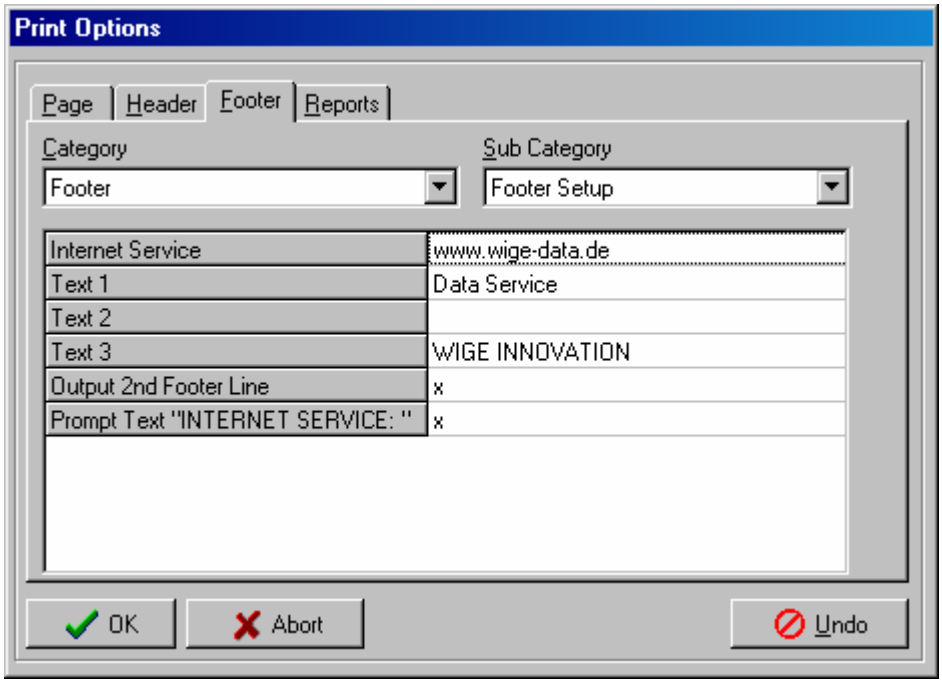


Abbildung 21 Druckoptionen: Fußzeile

© ST INNOVATION GmbH

Mit “Footer Setup” können Sie das Erscheinungsbild des Textes in der Fußzeile festlegen. Beispielsweise sind verschieden ausgerichtete Textelemente - Text 1, 2, 3 (links, zentriert, rechts) verfügbar. Der Inhalt ist frei wählbar.

Außerdem können weitere Informationen wie Internetadresse eingegeben werden.

In der Unterkategorie “Logos and Font Definitions” können alle Einstellungen für das Logo in der Fußzeile sowie die Schriftgröße des Textelemts vorgenommen werden.

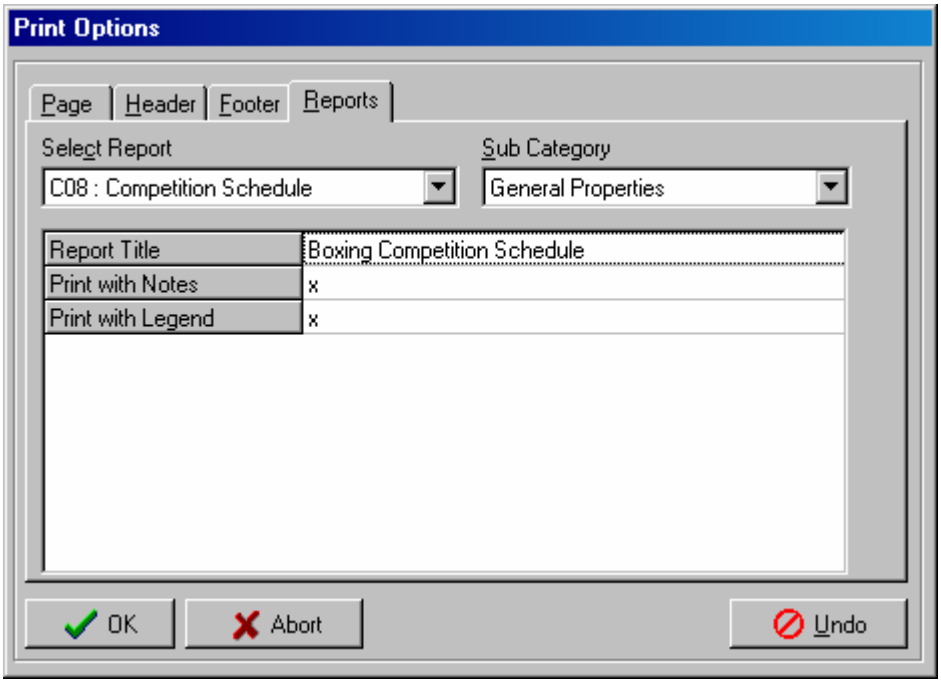


Abbildung 22 Druckoptionen: Reports

Im Bereich “Reports” steht eine Reihe von Einstellungsparametern für die individuelle Listengestaltung zur Verfügung.

Wählen Sie die anzupassende Liste aus der Auswahlbox “Select Report” aus.

Die Unterkategorie “General Properties” gestattet es dem Nutzer, einen Listennamen einzutragen und festzulegen, ob Hinweise oder Legenden auf dem Listenausdruck erscheinen sollen. Die aktuell angezeigten Namen und Namensanpassungen werden der aktuell ausgewählten Listensprache zugewiesen (siehe Abbildung 18 Eigenschaften: List Tool).

Mit **`Undo`** können die im derzeit ausgewählten Tab rückgängig machen.

Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **`OK`** oder brechen Sie die Eingabe mit **`Abort`** ab.

© ST INNOVATION GmbH

6.1.3.3 Competition

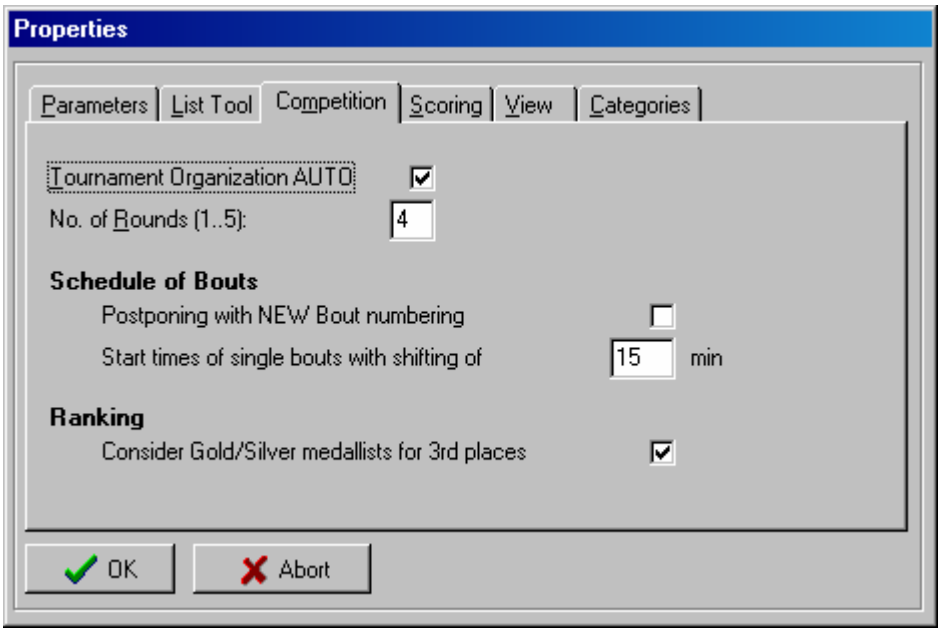


Abbildung 23 Properties: Competition (Wettkampfeigenschaften)

In diesem Fenster können grundlegende Wettkampf- und Eventeinstellungen vorgenommen werden.

Ist der “Tournament Organization AUTO”-Modus angeschaltet (ON), so übernimmt WINBPM das Handling des Wettkampfverlaufes, d.h.:

Sobald Informationen zu Sessions und Sportlern (einschließlich Losnummern => Auslosungsliste Start-Status) verfügbar sind, werden die ersten Sessions automatisch geplant.

Sobald das Ergebnis des Kampfes verfügbar ist, wird der Sieger in die nächste Session übernommen (K.O.-System).

Ist der Auto-Modus ausgeschaltet, wird der K.O.-Modus nicht angewendet, und das Turnier wird in einem anderen Modus durchgeführt. Die folgenden Einstellungen gelten:

- Die Paarungen werden nicht automatisch vorgenommen.
- Erstellung des Session-Zeitplanes (Runden pro Session); Die Felder FINAL (1/32, 1/16, 1/8,...) und FNR (laufende Numerierung innerhalb der finalen Runde) bleiben leer. Beide Felder können im “Edit Bout”-Dialog der Datenbank editiert werden (siehe Abschnitt 6.2.5).
- Die Ränge werden nicht berechnet.
- Wettkampfdatenbank: Statuszeile nicht sichtbar
- Auslosung kann wie gewohnt durchgeführt werden; Wenn nötig, kann das Auslosungsfeld im Athletendialog editiert werden.
- Auslosungslisten können erstellt werden, wenn das Feld “Draw” (Athletes.DBF) und die FINAL- und FNR-felder (Bouts.DBF) sinnvoll sind (Diese können im Nachhinein manuell eingetragen werden.).

© ST INNOVATION GmbH

- “Next”-Button in der Session (Database->Startlist): Sämtliche nicht beendete Wettkämpfe können als nächster Kampf ausgewählt werden. (Nicht beendete Wettkämpfe verfügen noch nicht über einen Sieger-Eintrag.)
- In der geschlossenen SessionDBF ist der Status (State=Official) nicht automatisch eingetragen.

“Number of Rounds” definiert die Anzahl der Runden in einem Kampf.

Ist das Kästchen “Postponing with New Bout numbering” (“Verschieben mit neuer Kampf-Numerierung”) aktiviert, erhält der verschobene Wettkampf im Zeitplan (Database -> Startlist) eine neue Kampfnummer (neue Position). Die anderen Kampfnummern werden enstprechend erhöht, so dass die Kampfnummern immer korrekt sind. Ist das Aktivierungskästchen deaktiviert, behält ein verschobener Kampf seine ursprüngliche Nummer bei.

Mit “Start time of single bouts with shifting of” wird der geplante Start des folgenden Kampfes festgelegt. Für Sessions mit festgelegten Zeitabständen zwischen den einzelnen Kämpfen (z.B. Vorgabe des Fernsehens) empfehlen wir, einen bestimmten Wert einzugeben. Im Anschluß werden die Startzeiten der einzelnen Kämpfe neu berechnet.

Wählen Sie **`Database`** und **`Competition`** aus. Das folgende Fenster wird geöffnet:

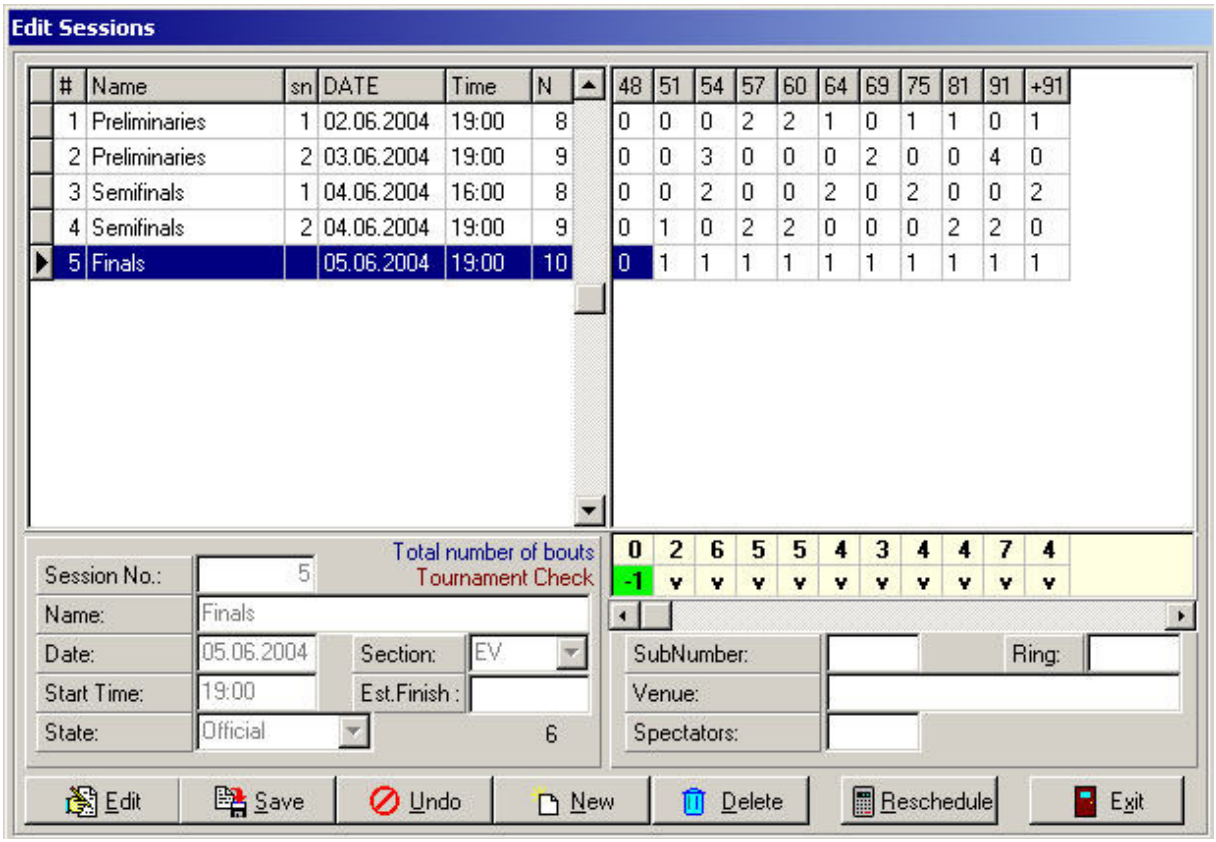


Abbildung 24 Session editieren

Beginnen Sie mit der Startzeit der Session und weisen die entsprechende Zeit für die einzelnen Kämpfe zu. Wenn Sie die Startzeitspalte der Listenoptionen (für die Liste C58 Session Schedule und C58F Finals Schedule) aktivieren, werden diese Zeiten ebenfalls gedruckt.

© ST INNOVATION GmbH

Dritte Ränge werden auf den Listen enstprechend des Kriteriums sortiert, das in **"Consider against Gold/Silver for 3rd places"** eingestellt ist. Wenn das entsprechende Kriterium eingestellt ist, wird der Verlierer gegen den Goldmedaillengewinner höher als der Verlierer gegen den Silbermedaillengewinner eingestuft. Ist das Kriterium nicht eingestellt, ergibt sich die Sortierreihenfolge entsprechend der alphabetischen NOC-Sortierung (genauso wie nach den Halbfinalen).

Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **OK**, oder brechen Sie die Eingabe durch **Abort**.

6.1.3.4 Scoring

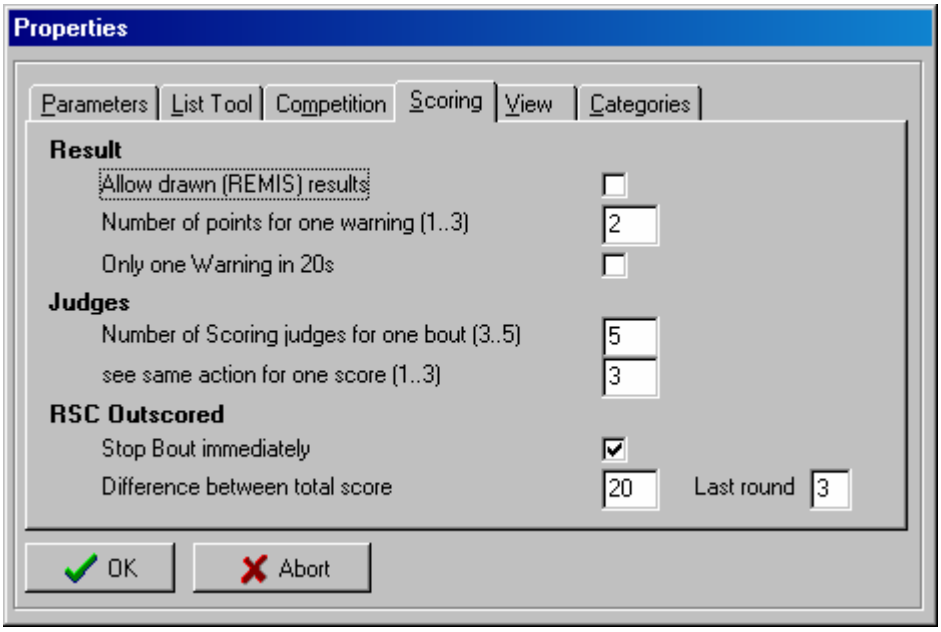


Abbildung 25 Properties: Scoring (Eigenschaften: Scoring)

In diesem Dialog stehen die grundlegenden Scoringeinstellungen für die einzelnen Kämpfe zur Verfügung.

Ist das Kästchen “Allow drawn (REMIS) results” aktiviert, kann ein Kampf mit einem Gleichstand beendet werden.

Ist diese Option deaktiviert (Standardeinstellung), findet im Falle eines Gleichstands (beide Kämpfer haben die gleiche Punktanzahl) das AIBA-Regelwerk Anwendung.

Entscheidet die AIBA, zu individuellen Punkten zurückzukehren, oder fordern es Nationale Meisterschaften, muß die zweite DRAWN-Option in der Project INI-Datei (Projektordner, z.B. /demo/basic.ini/) hinzugefügt werden. Ergänzen Sie die folgende Zeile in der **Event**-Sektion:

```
[Event]
DrawnCrit=I
```

(I für Individuell)

© ST INNOVATION GmbH

Führt das zweite Kriterium nicht zu einer Entscheidung, öffnet das Programm einen Dialog zum Bestätigen der Präferenz:

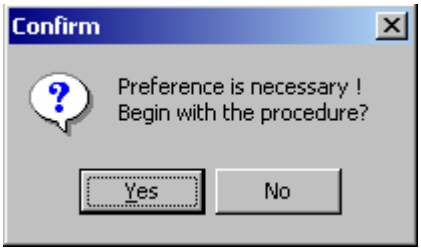


Abbildung 26 Bestätigung der Präferenz

Der folgende Bildschirm öffnet sich:

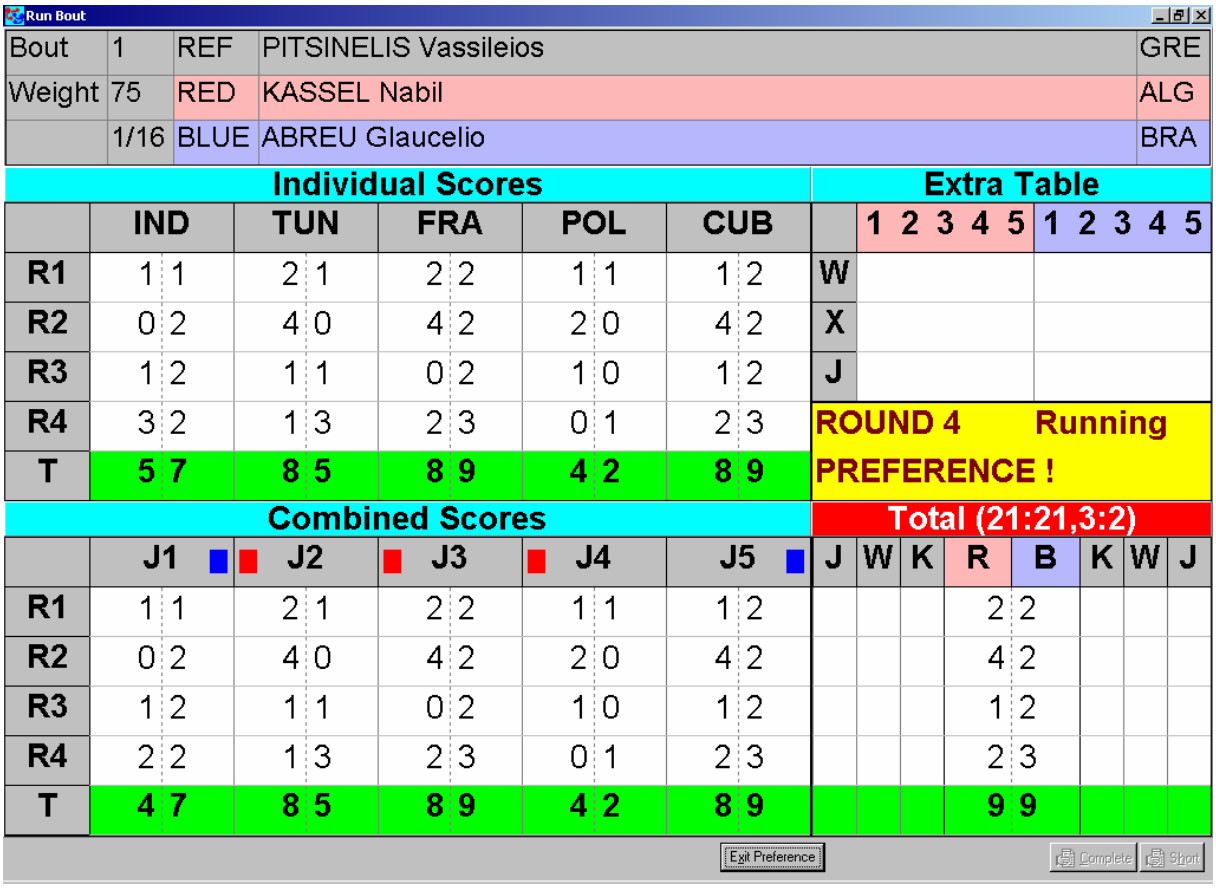

Run Bout
Bout 1 REF PITSINELIS Vassileios GRE
Weight 75 RED KASSEL Nabil ALG
1/16 BLUE ABREU Glaucelio BRA
Individual Scores
IND TUN FRA POL CUB
R1 1 1 2 1 2 2 1 1 1 2
R2 0 2 4 0 4 2 2 0 4 2
R3 1 2 1 1 0 2 1 0 1 2
R4 3 2 1 3 2 3 0 1 2 3
T 5 7 8 5 8 9 4 2 8 9
Extra Table
1 2 3 4 5 1 2 3 4 5
W
X
J
ROUND 4 Running
PREFERENCE !
Combined Scores
J1 J2 J3 J4 J5
R1 1 1 2 1 2 2 1 1 1 2
R2 0 2 4 0 4 2 2 0 4 2
R3 1 2 1 1 0 2 1 0 1 2
R4 2 2 1 3 2 3 0 1 2 3
T 4 7 8 5 8 9 4 2 8 9
Total (21:21,3:2)
J W K R B K W J
R1 2 2
R2 4 2
R3 1 2
R4 2 3
T 9 9
Exit Preference
Complete
Short

Abbildung 27 Präferenz-Bildschirm

Jeder Punktrichter wird nun gebeten, die farbige Taste des Wettkämpfers zu betätigen, der zum Gewinner erklärt werden soll.

“Number of points for one warning (1..3)” zeigt die Punkte an, die ein Boxer im Falle einer Verwarnung seines Gegners bekommt.

Ist die Option **“Only one Warning in 20s”** aktiviert, wird nur eine Verwarnung innerhalb von 20 Sekunden in der Berechnung für den einzelnen Boxer berücksichtigt, unabhängig davon, wie viele Verwarnungen der Boxer bereits erhalten hat (derzeitiger AIBA-Standard).

“Number of Scoring judges for one bout (3..5)” legt die Anzahl der Punktrichter für einen Kampf fest.

© ST INNOVATION GmbH

“see same action for one score (1..3)” legt die Anzahl der Punktrichter fest, die eine bestimmte Aktion innerhalb einer Sekunde durch Drücken einer Taste auf der Tastatur bestätigen müssen. Dies führt zu der Vergabe von Punkten.

Ist das Aktivierungskästchen **“Stop Bout immediately”** aktiviert, wird der Kampf automatisch gestoppt, sobald das RSCOS-Kriterium erreicht ist.

Das RSCOS-Kriterium wird in den Einstellungen unter **“Difference between total score”** und **“Last round”** (Nummer der letzten Runde, in dem ein RSCOS möglich ist) eingestellt.

Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **OK** oder brechen Sie die Eingabe durch Auswahl von **Abort** ab.

6.1.3.5 View

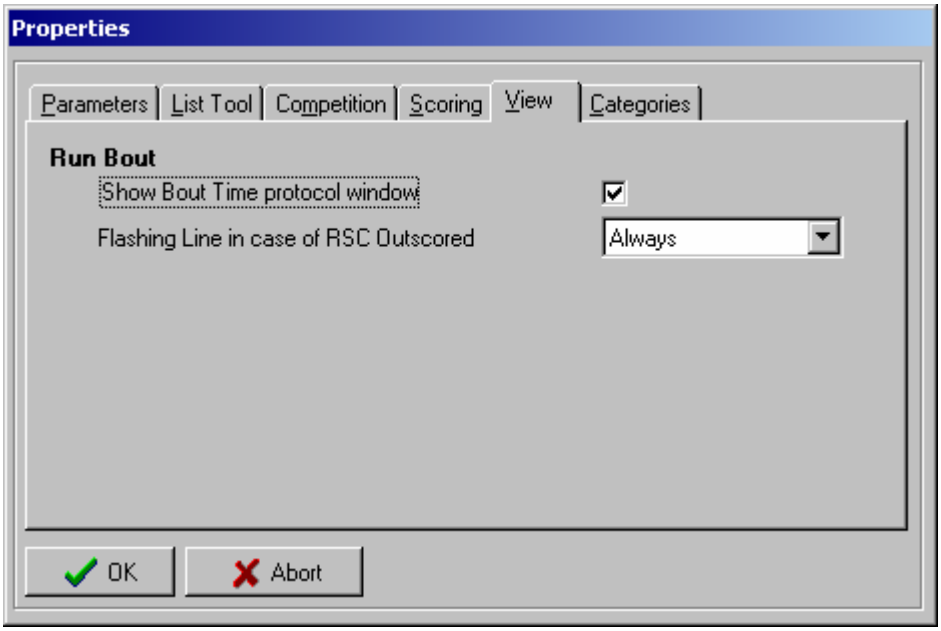


Abbildung 28 Eigenschaften: View

In diesem Fenster können Sie allgemeine Einstellungen zur Darstellung von Wettkampfinformationen vornehmen.

Ist das Kästchen **“Show Bout Time protocol window”** angeklickt, wird das Zeitprotokoll im Hauptwettkampfschirm angezeigt und permanent aktualisiert.

Die Option **“Flashing Line in case of RSC Outscored”** bietet eine Auswahl an Einstellungsmöglichkeiten zur Anzeige des Erreichens des RSCOS-Kriteriums.

Abbildung 29 Optionen zur blinkenden Anzeige

Ist “Always” ausgewählt, blinkt nach Erreichen des RSCOS-Kriteriums die Anzeige permanent. Ist “During round” ausgewählt, wird dieser Hinweis nur innerhalb der Runde angezeigt. Die Auswahl von “No flashing” deaktiviert das Blinken.

Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **OK** oder brechen Sie die Eingabe mit **Abort** ab.

© ST INNOVATION GmbH

6.1.3.6 Categories

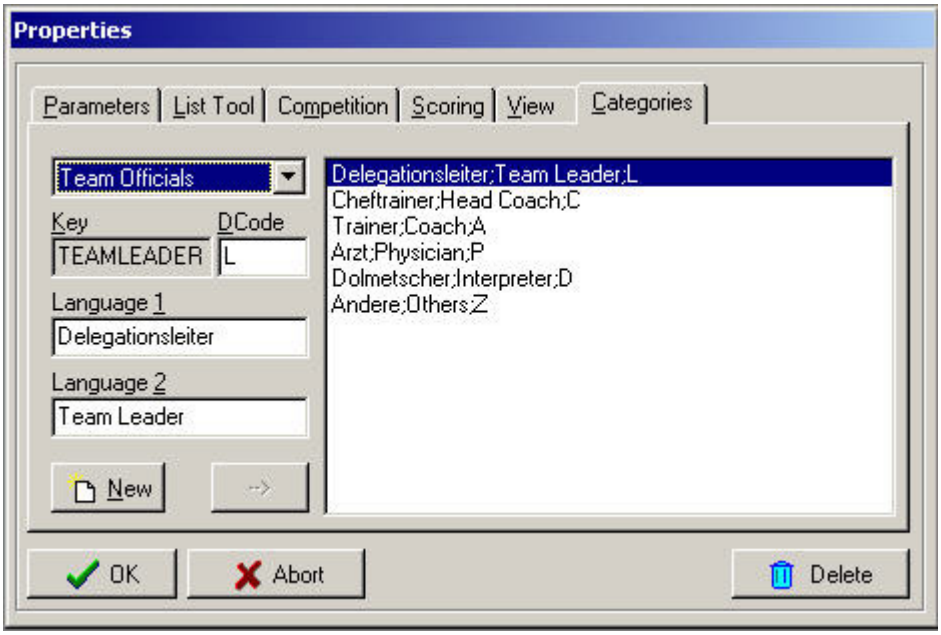


Abbildung 30 Eigenschaften: Categories

In diesem Fenster werden die Einstellungen zur Eingabe von Daten der Athleten, Team Officials, Officials usw., zum Datenbankstatus der Wettkampfsteuerung, Ergebniscodes sowie der Datenausgabe auf diversen Listen vorgenommen.

Für die meisten Kategorien gilt das folgende:

Key: Key-Feld

Language1: Text für Sprache 1 in Anhängigkeit vom Ausgabetyp: Menüsprache (UI) oder Listensprache (PRINT)

Language2: Text für Sprache 2

Index: Zusätzliche Optionen

Für einige Kategorien sind feste Punkte definiert. Diese Punkte können nicht gelöscht werden. In den meisten Fällen kann eine beliebige Anzahl neuer Einträge erstellt werden; Ausnahme: DrawProj.

1. Team Officials: Legt die Funktion der Mannschaftsoffiziellen fest. Die Listen C32A und C32XA dienen als Ausgabe. Es gibt 4 feste Kategorien: Teamleiter, Cheftrainer, Trainer und Arzt. Außerdem können Dolmetscher und andere hinzugefügt werden.

DCode: alter DOS-Code für den DOS-Import.

2. Officials: Anzeige/Auswahl im Menü **`Database`** und **`Officials`**, **`Status`**-Feld. Die Listen C35 und C35B (in der Listensprache) werden als Ausgabe genutzt. Die Sortierreihenfolge auf der Liste entspricht dem Item Index (für jeden Listenblock). Es gibt 6 feste Kategorien: TD, Jury, Medical, Main Referee, neutral judge, RJ. Außerdem können Sie einen Ehrengast und weitere Funktionen hinzufügen.

DCode: alter DOS-Code für den DOS-Import.

© ST INNOVATION GmbH

3. Phases: Anzeige/Auswahl im Menü **Database**, **Competition**, **Field Name**. Dies wird für alle Listen genutzt, die eine Phase im Tabellenkopf beinhalten, u.a. Session-Listen wie C58 und C74 sowie Bout-Listen (C65, C73, T0, T1). Es können beliebig viele Phasen hinzugefügt werden.

4. Languages: Siehe Menüsprache / Listensprache (siehe Abbildung 18 Eigenschaften: List Tool)

5. Athletes Add Data: Legt zusätzliche Felder zum Editieren von Rekorden fest (**Database**, **Athletes**, **Edit**, **Details**)

- **Key:** Name des Datenbankfeldes bzw. Name eines Kürzels im APX-Feld. Für Boxen sind nur DB-Felder definiert.
- **Prompt:** Label für das Eingabefeld im Dialog **Details**
- **Field type** (für alle Add Data, einschl. TeamAdd, TeamOff Add, Off Add)

EDIT: Dieser Eintrag wird als Kürzel im APX-Feld gespeichert. In Abhängigkeit von den Kürzel-Feldern wird ein gemischtes Feld mit "|" als Separatoren erstellt, d.h. "12|Gewinn durch k.o.|"

DBEDIT: Der Eintrag wird als DB-Feld gespeichert

CHECKBOX: wenn aktiviert, wird das 'x' im APX DB-Feld in das entsprechend untergeordnete Kürzel eingeordnet.

Diese Definition hat keinen Einfluß auf die Datenbank-Struktur und die Listenausgabe (C32 Entry lists), aber auf die Datenerfassung. Anpassungen werden nur für die externe Nutzung der Daten benötigt (z.B. Datenformat dBase7).

6. Competition State: Dient der Eintragung des Wettkampfstatus (Progress/Status); siehe **Database**, **Competition** und **Database**, **Session** oder **Database**, **Results** (Edit Bout). Diese Funktionalität wird nicht für programminterne Zwecke genutzt, jedoch, wenn Daten extern verarbeitet werden sollen.

7. Deleted Records: Registriert gelöschte Datensätze von den 4 Basis-DBF's: **Athletes**, **Official**, **TeamOff**, **Teams**. Mit dieser Funktionalität können jedoch nur die Masterdaten einschl. Name, Nat, ExtID aufgezeichnet werden. Wird als Erinnerung (Hinweis) zum Wiederherstellen der Daten genutzt.

8. Team Add Data: Definiert zusätzliche Felder zum Editieren von Team Records (**Database**, **Teams**, **Edit**, **Details**). Nutzbar zur externen Datenverarbeitung.

9. Team Off. Add Data: Definiert zusätzliche Felder zum Editieren von TeamOff record (**Database**, **Teams**, **Team Officials**, **Edit**, **Details**). Nutzbar zur externen Datenverarbeitung.

© ST INNOVATION GmbH

10. Official Add Data zusätzliche Felder zum Editieren von Officials record (**`Database`**, **`Teams`**, **`Officials`**, **`Edit`**, **`Details`**). Nutzbar zur externen Datenverarbeitung.

11. Result Codes: Definiert den Text im STOP dialog (**`Run Bout`**, **`Stop`**). 12 Kategorien sind enstprechend des AIBA-Regelwerkes festgelegt. Der Bediener kann jedoch weitere ResultCodes hinzufügen. Diese User Codes erscheinen auch auf Liste C84 (Tournament Statistics), sofern es Ergebnisse für diesen ResultCode gibt.

12. Draw Projection: Definiert die Einstellungen zur Präsentation des Auslosungsbildschirmes. Um die Auslosung entsprechend der individuellen Anforderungen anzupassen, können Farbe, Font und Schriftgröße für die einzelnen Elemente angepasst werden. Wählen Sie das entsprechende Element aus dem rechten Teil des Fensters aus. In Abhängigkeit von den verfügbaren Eigenschaften bietet der linke Teil des Fensters den enstprechenden Auswahldialog an.

Key: programminterner Schlüssel zur Einstellung der Eigenschaften. Kann, sollte aber nicht verändert werden.

13. Namensformate

Zusätzlich zu Vor- und Zunamen existieren für alle 3 Datenbanken 3 Namenseinträge (Athleten, Officials und TeamOff): Report Name (DBField TVNAME1), Initial Name (TVNAME2) und TVName (TVNAME3). Die ersten beiden Namen dienen den Listen, während der dritte Name für externe Zwecke genutzt werden kann. Dieser Menüpunkt dient der Änderung von Feldbeschreibungen in den einzelnen Dialogen.

Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **`OK`** oder brechen Sie Ihre Eingabe mit **`Abort`** ab.

6.1.4 Gewichtsklassen

WINBPM bietet eine Funktionalität zur freien Definition von Gewichtsklassen.

Wählen Sie **`Event`** und **`Weight Categories`**:

Abbildung 31 Konfiguration von Gewichtsklassen

Der folgende Dialog wird geöffnet:

© ST INNOVATION GmbH

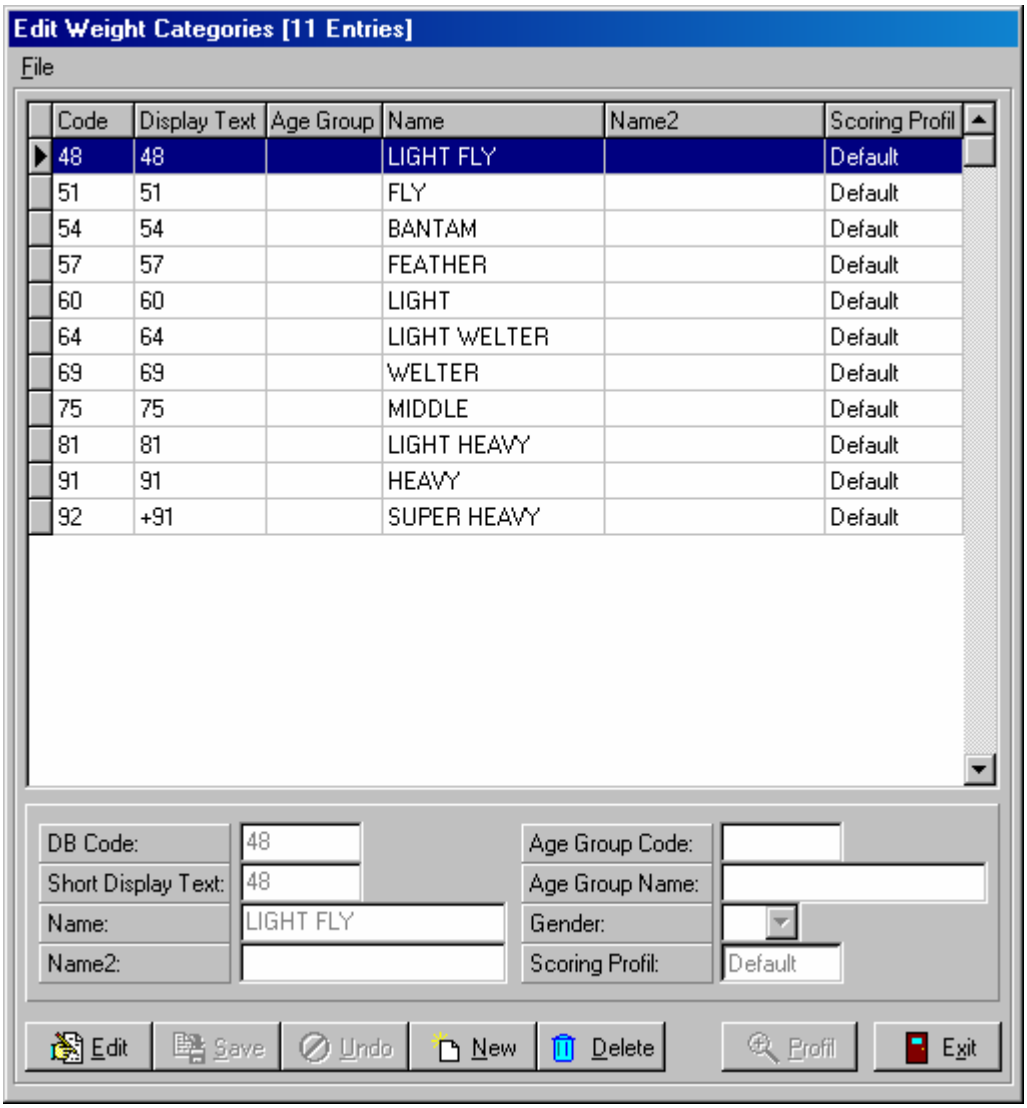


Abbildung 32 Gewichtsklassen

Mit **New** legen Sie eine neue Gewichtsklasse an. Bis zu 40 Einträge sind hier möglich.

Gewichtsklassen können nur bearbeitet oder gelöscht werden, wenn dieser Gewichtsklasse kein Boxer zugeordnet ist.

Feld **DB Code:** Bis zu 5-stelliger Code, der so kurz wie möglich gehalten werden sollte.

Feld **Short Display Text:** sollte auch so kurz wie möglich gehalten werden (max. 6 Stellen), damit die Listenspalten ordentlich angeordnet sind (z.B. 48, 51, 54,..., +91). Existiert dieselbe Kategorie in 2 Altersklassen, und werden beide im selben Turnier verwendet, müssen Buchstaben zur Unterscheidung auf den Listen hinzugefügt werden (z.B. s48, s51,...+91s, 48, 51,..., +91). Wir empfehlen nicht "Sen 48",..."Jug 48", obwohl diese Beschreibungen möglich sind. Der Listenausdruck würde nicht konsistent aussehen.

Feldname 1 wird für die erste Menü- und Listensprache verwendet, Feldname 2 für die 2. Menü- und Listensprache. Der Name muß sich nicht für dieselbe Klasse in 2 verschiedenen Altersklassen unterscheiden, da der Name nie auf dem Ausdruck ohne die Kurzbezeichnung erscheint.

Für jede Gewichtsklasse kann ein Scoring-Profil angelegt werden, d.h. das Profil wird automatisch ersetzt, ohne dass die Scoringeinstellungen im Eigenschaftendialog (Properties) geändert werden müssen.

© ST INNOVATION GmbH

Dateifunktionen:

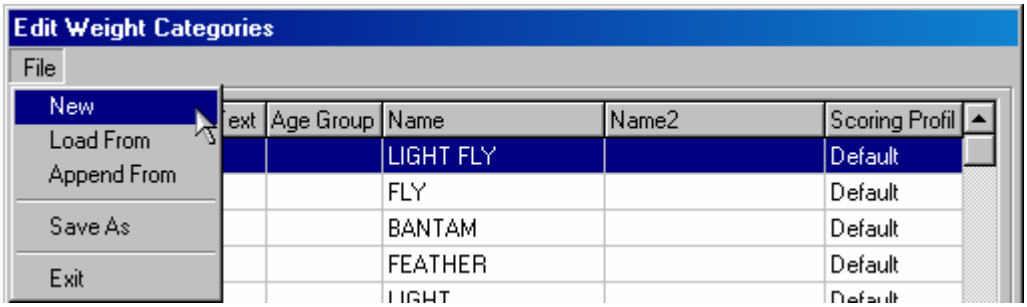


Abbildung 33 Anlegen von Gewichtsklassen

a) **Data exchange format CDB:** eine Kopie von WClass.DBF, aber ohne Index

b) **New:** (nur, wenn es noch keine Boxer oder Kämpfe dafür gibt); löscht alle Klassen und beginnt mit leerer WClassDB-Datei

c) **Load From:** lädt Gewichtsklassen-Definitionen aus anderen Events (CDB, WCLASS.DBF aus dem anderen Event, BCF – alte DOS-CAT-Dateien); vorhandene Definitionen werden gelöscht und durch die geladene Gewichtsklasse ersetzt.

d) **Append From:** Fügt Gewichtsklassen hinzu. Das ist immer möglich, aber während des Wettkampfes erscheint ein Warnhinweis. Werden Gewichtsklassen mit einem bereits vorhandenen Code hinzugefügt, so speichert WINBPM die Klassen und fügt dem Namen ~1,~2,~3... hinzu.

6.2 Datenbank-Menü (Database)

6.2.1 Teams

Wenn Sie **`Teams`** aus dem **`Database`** Menü auswählen, wird folgendes Fenster geöffnet:

© ST INNOVATION GmbH

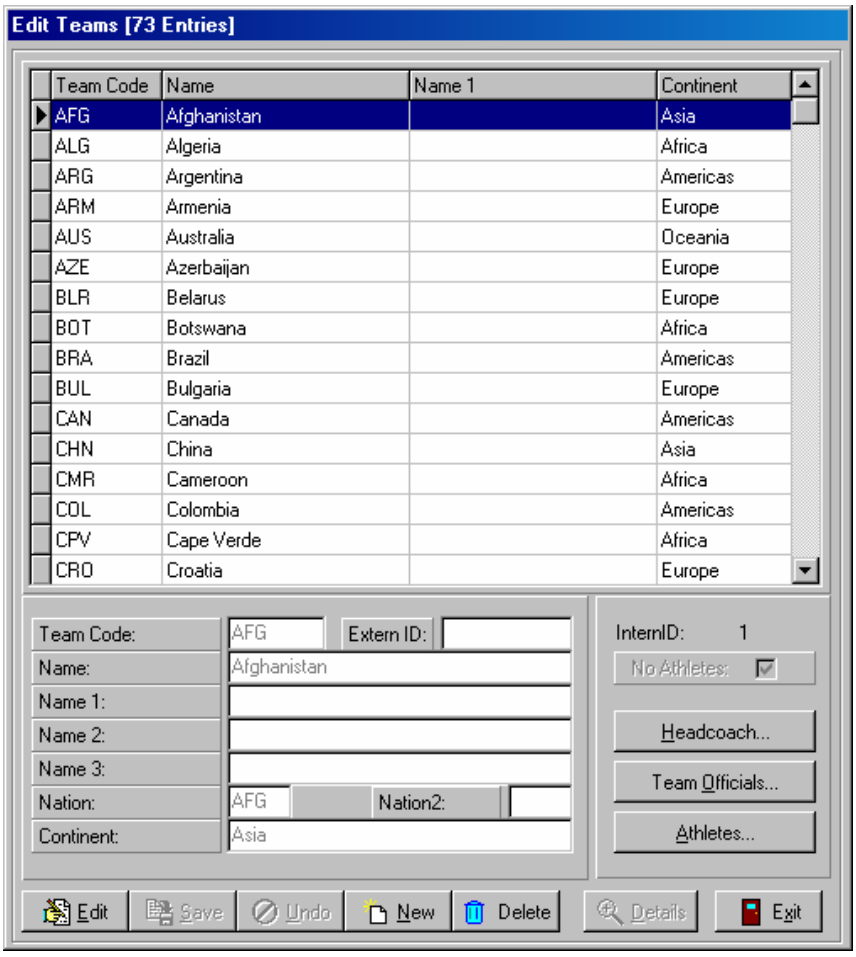


Abbildung 34 Teams bearbeiten

Ein neues Team wird erstellt, indem Sie **`N`** oder den **`New`** Button auswählen. Dann geben Sie die Team-Daten ein. Bestätigen Sie die Eingabe durch Auswahl von **`Save`**.

Müssen Team-Daten geändert werden, wählen Sie den **`Edit`** Button.

Abbildung 35 Edit: Cheftrainer, Team Officials, Athleten

© ST INNOVATION GmbH

Wir empfehlen, Cheftrainer, Team Officials und Athleten für jedes Team einzeln einzugeben. (Weitere Informationen hierzu erhalten Sie in Kapitel 6.2.2).

Außerdem bietet dieses Fenster Einstellungen zum:

- Anzeigen und Bearbeiten von Cheftrainer-Daten
- Anzeigen und Bearbeiten von Team Officials-Daten
- Anzeigen und Bearbeiten von Athleten-Daten

Wählen Sie zunächst das Team aus und dann die entsprechenden Buttons. Nun können Sie Athleten, Team Officials und Cheftrainer hinzufügen, editieren und löschen.

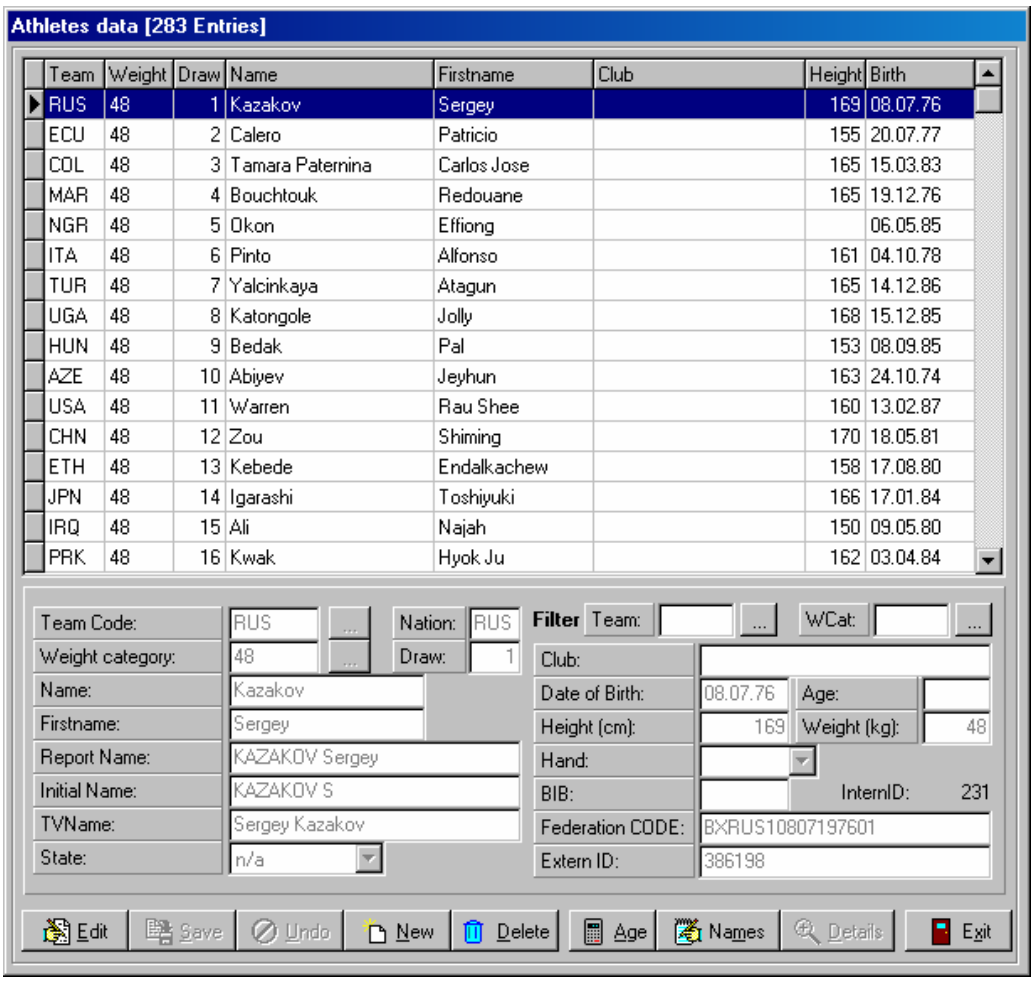
Der Vorteil dieser Funktionalität liegt darin, dass nur Athleten angezeigt werden, die zum ausgewählten Team gehören.

(Wird ein Athlet über das Menü **`Athletes`** bearbeitet, werden alle Athleten in der Datenbank in alphabetischer Reihenfolge ihrer Nation angezeigt.)

Teamdaten werden nur für bestimmte Listen-Ausgaben benötigt, die den langen Namen erfordern.

6.2.2 Athletes

Wählen Sie **`Athletes`** aus dem Menü **`Database`**. Das folgende Fenster wird geöffnet:



Team	Weight	Draw	Name	Firstname	Club	Height	Birth
RUS	48	1	Kazakov	Sergey		169	08.07.76
ECU	48	2	Calero	Patricio		155	20.07.77
COL	48	3	Tamara Paternina	Carlos Jose		165	15.03.83
MAR	48	4	Bouchtouk	Redouane		165	19.12.76
NGR	48	5	Okon	Effiong			06.05.85
ITA	48	6	Pinto	Alfonso		161	04.10.78
TUR	48	7	Yalcinkaya	Atagun		165	14.12.86
UGA	48	8	Katongole	Jolly		168	15.12.85
HUN	48	9	Bedak	Pal		153	08.09.85
AZE	48	10	Abiyev	Jeyhun		163	24.10.74
USA	48	11	Warren	Rau Shee		160	13.02.87
CHN	48	12	Zou	Shiming		170	18.05.81
ETH	48	13	Kebede	Endalkachew		158	17.08.80
JPN	48	14	Igarashi	Toshiyuki		166	17.01.84
IRQ	48	15	Ali	Najah		150	09.05.80
PRK	48	16	Kwak	Hyok Ju		162	03.04.84

© ST INNOVATION GmbH

Abbildung 36 Hinzufügen und Editieren von Athletendaten

Wählen Sie den **Names** Button und **Yes** aus. Leere Namensfelder werden nun initialisiert.

Wenn Sie **All** auswählen, werden alle kombinierten Namensfelder neu geschrieben. Diese Funktionalität sollte nur verwendet werden, wenn der Vor- und Zuname durch die Import-Funktionalität bereitgestellt werden.

Um einen neuen Athleten in die Datenbank einzutragen, drücken Sie **N** oder wählen den Button **New**. Zum Editieren von Daten wählen Sie den **Edit** Button und geben Sie die erforderlichen daten ein. Beachten Sie bitte, dass Athletendaten nur eingegeben werden können, wenn gerade kein Wettkampf durchgeführt wird.

Durch Auswahl des **Age** Button (

) wird das Alter des Athleten berechnet und entsprechend aktualisiert.

© ST INNOVATION GmbH

6.2.3 Officials

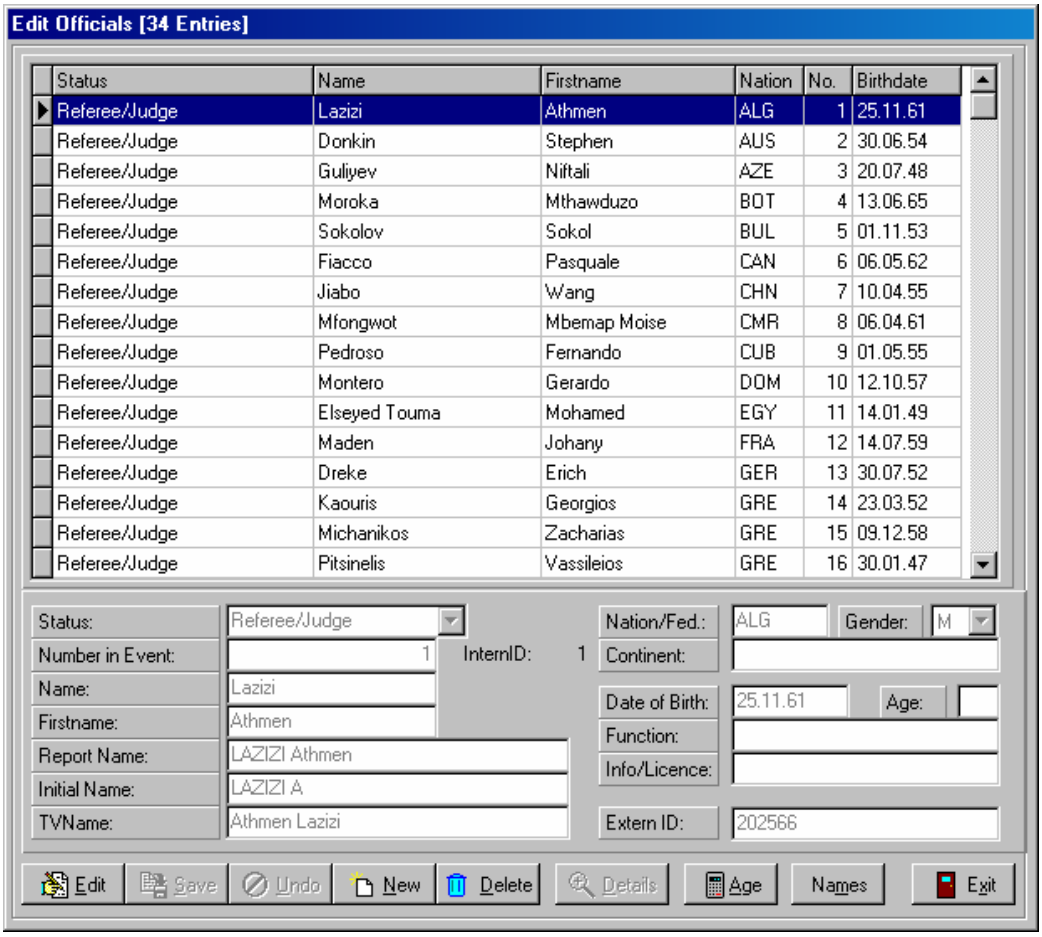


Abbildung 37 Hinzufügen und Editieren von Offiziellen-Daten

Daten von Offiziellen werden analog der Vorgehensweise bei Athleten eingegeben und editiert.

Um Offiziellen-Daten zu editieren, ist es notwendig, den entsprechenden Offiziellen auszuwählen und **`Edit`** anzuklicken, um in den Editiermodus zu gelangen.

Durch Anklicken des **`Names`** Button und **`Yes`** werden die leeren Namensfelder initialisiert.

Durch Auswahl von **`All`** werden alle kombinierten Namensfelder überschrieben. Diese Funktionalität sollte nur genutzt werden, wenn Vor- und Zuname durch den Namensimport bereitgestellt werden.

Official's gender: In der Officials dbf-Datei gibt es ein sog. Gender-Feld (Geschlecht). Sie müssen das Geschlecht nur eintragen, wenn es nicht das Gleiche ist wie das Wettkampfgeschlecht. Bitte beachten Sie, dass in einigen Fällen das **`Gender`**-Feld hinzugefügt werden muß. Existiert das Feld nicht, wurde es im **`Edit`**-Dialog deaktiviert.

6.2.4 Competition

Unter diesem Menüpunkt können Sie Sessions eines Events erstellen und editieren.

Für jede Session können Session-Nummer, Name, Unternummer, Datum, Startzeit, Tagessektion und Anzahl der Kämpfe pro Gewichtsklasse eingegeben werden.

Wählen Sie dazu **`Competition`** aus dem **`Database`** Menü aus.

© ST INNOVATION GmbH

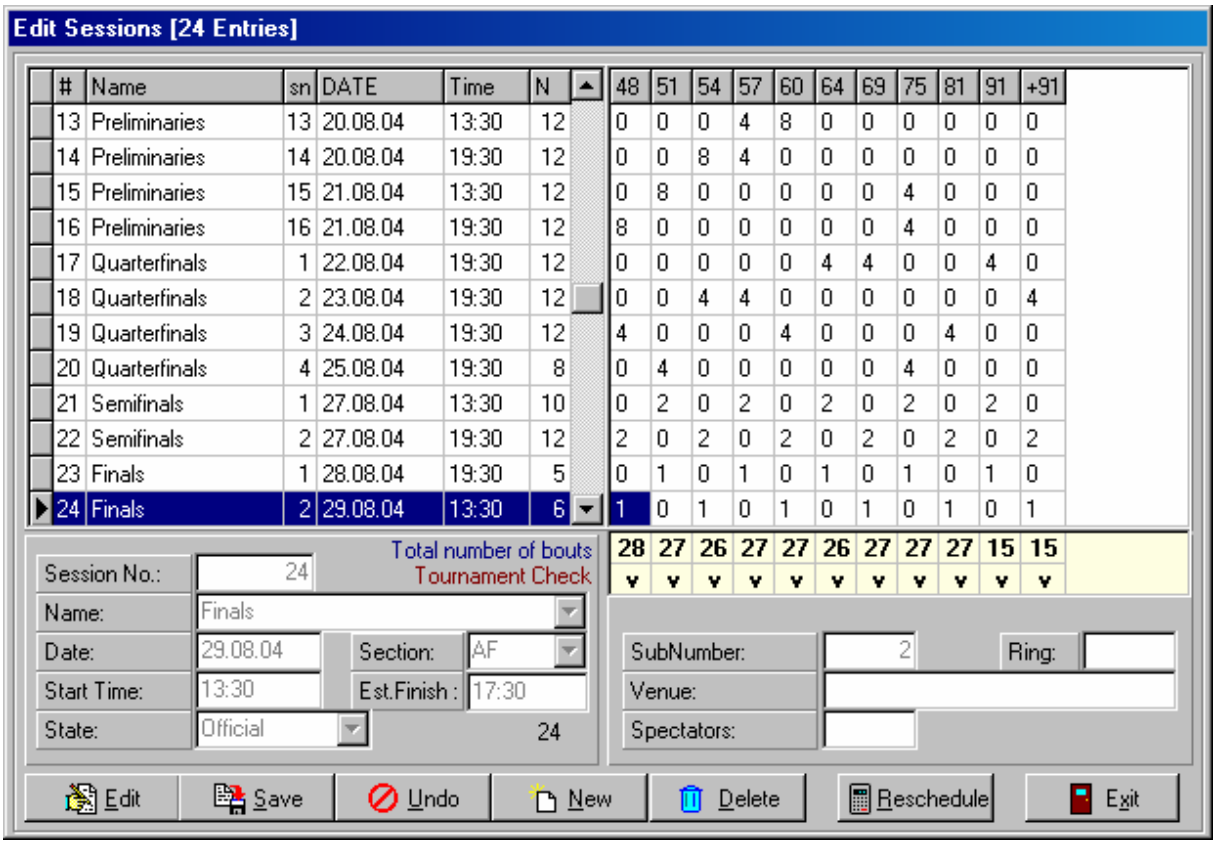


Abbildung 38 Competition

Um eine neue Session anzulegen, drücken Sie **N** oder klicken Sie auf den **New** Button. Dann geben Sie die Informationen zu der entsprechenden Session ein. Bestätigen Sie Ihre Eingaben und wählen Sie **Save** aus.

Müssen Session-Einträge modifiziert werden, wählen Sie den **Edit** Button.

Eine manuelle Zeitplan-Neuberechnung (manual reschedule) muß nur durchgeführt werden, wenn der Zeitplan modifiziert wurde (notwendig, wenn ein Datenbankfehler auftritt oder wenn die Startzeit der Finale neu geplant werden muß).

Die Anzahl der Kämpfe pro Session und Gewichtsklasse kann durch Anklicken der entsprechenden Felder editiert werden. Das Programm verfolgt alle Änderungen und zeigt Aktualisierungen in der Statuszeile mit “Total number of bouts” und “Tournament Check” an.

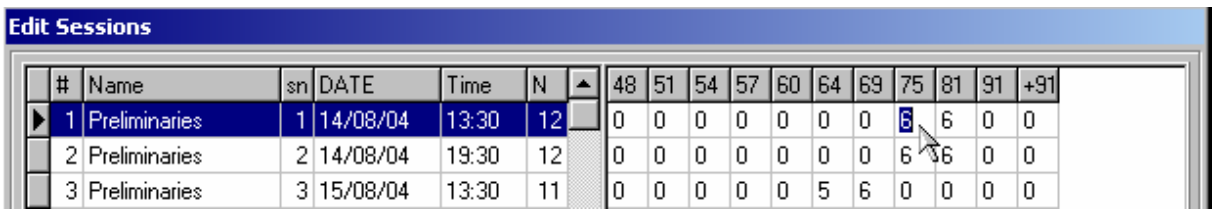


Abbildung 39 Wettkampf: Anzahl der Bouts editieren

© ST INNOVATION GmbH

Die Turnier-Status-Prüfzeile dient der Überprüfung, ob alle Kämpfe innerhalb einer bestimmten Gewichtsklasse im Zeitplan enthalten sind. Außerdem wird sichergestellt, dass der Zeitplan nicht mehr Kämpfe als möglich enthält. Die Grundlage des sog. Tournament Check ist die Anzahl der Athleten-Einträge innerhalb einer bestimmten Gewichtsklasse in der Datenbank.

6.2.5 Start list

Dieser Menüpunkt dient der Erstellung und Anpassung einer zuvor ausgewählten Session.

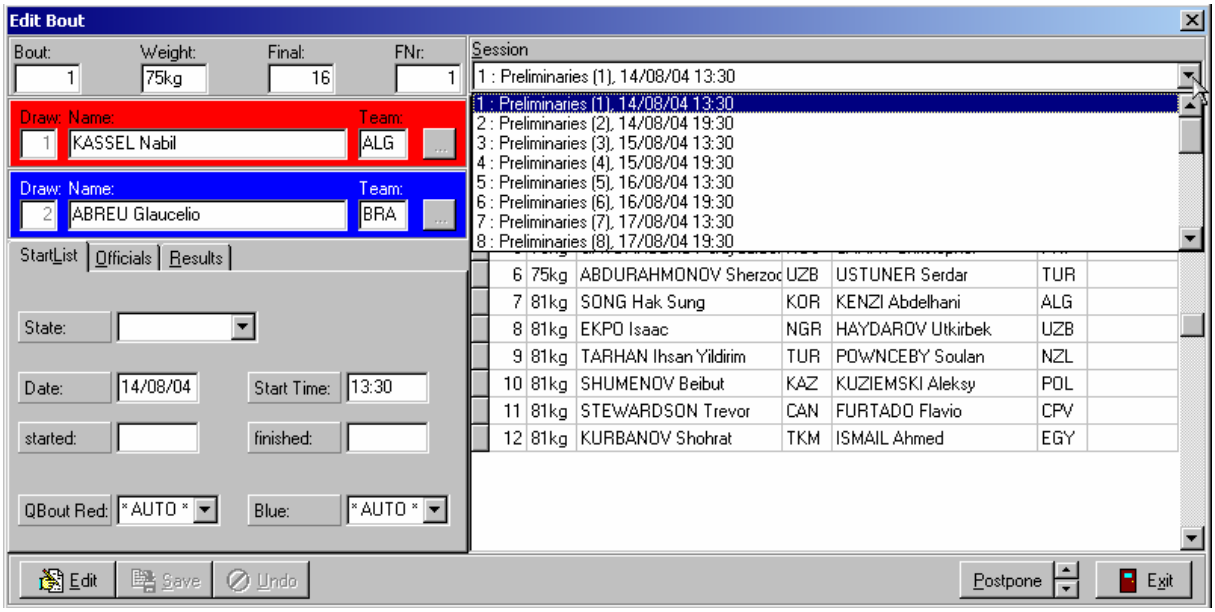


Abbildung 40 Kampf editieren: Startliste

Außerdem können Sie die Kämpfe einer Session erstellen. Weiterhin können Paarungen eines oder mehrerer Kämpfe der ausgewählten Session verändert werden.

Der Button

dient zum Verschieben einzelner Kämpfe innerhalb einer Session oder innerhalb verschiedener Sessions. In einem solchen Fall hängt die Kampfnummer von den Optionen-Einstellungen ab (siehe 6.1.3.3 Competition).

Wird der AUTO ON-Modus benutzt, werden die Kämpfe automatisch erstellt. Aus diesem Grund wird dieser Menüpunkt hauptsächlich dazu genutzt, neue Paarungen nach Disqualifikationen anzusetzen (siehe 6.2.6 Results).

"Final=0"-Match (Wettkämpfe, die nicht im Rahmen eines Turniers stattfinden) kann frei bewegt werden, d.h. wenn ein zusätzlicher Wettkampf um die Bronze-Medaille vor dem Finale stattfinden soll, wird er vor das Finale geschoben. Das impliziert auch, dass der Eintrag "Final=3" erst nach der Verschiebung vorgenommen werden sollte, da die folgende Regel Anwendung findet:

Ein Match kann nicht vor ein Match einer früheren Runde geschoben werden, d.h. Finale (Final=1) können nicht vor eines der Halbfinale (Final=2) gelegt werden.

Postpone with keyboard: (mit Tastatur verschieben); Gehen Sie zu "Postpone" (Tabulator oder Alt+P) und Bild↑ bzw. Bild ↓.

© ST INNOVATION GmbH

6.2.6 Results

Dieser Menüpunkt dient der Anpassung des Kampf-Ergebnisses (z.B. als Ergebnis einer Disqualifikation) einer Session.

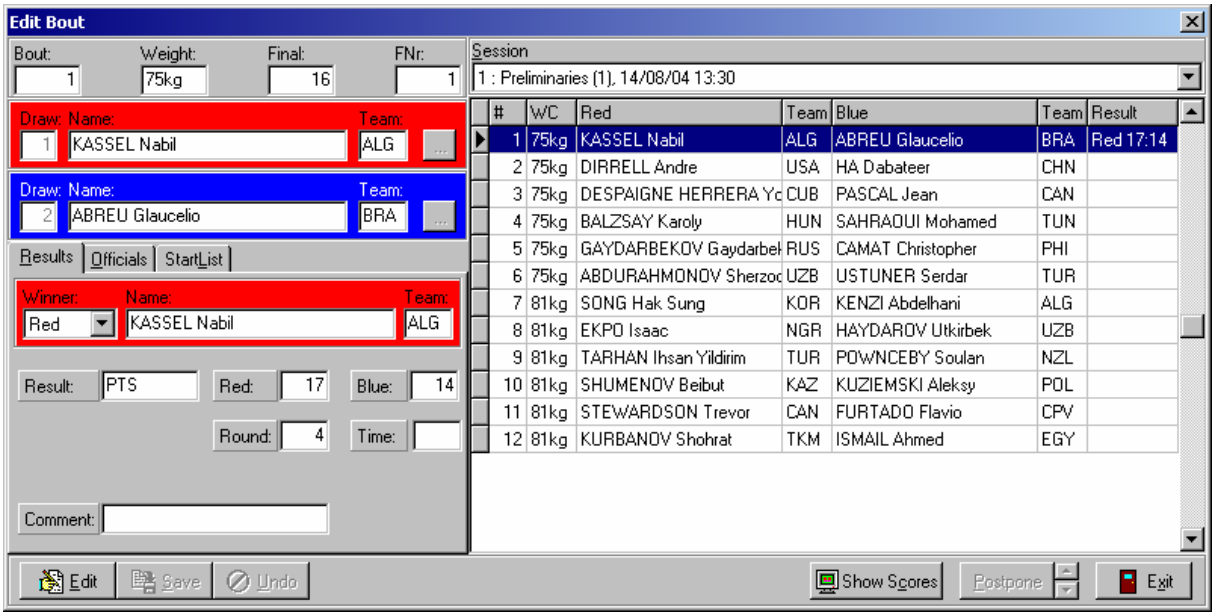

Edit Bout
Bout: 1
Weight: 75kg
Final: 16
FNr: 1
Session
1 : Preliminaries (1), 14/08/04 13:30
Draw: Name: Team:
1 KASSEL Nabil ALG
Draw: Name: Team:
2 ABREU Glaucelio BRA
Results Officials StartList
Winner: Name: Team:
Red KASSEL Nabil ALG
Result: PTS Red: 17 Blue: 14
Round: 4 Time:
Comment:
WC Red Team Blue Team Result
1 75kg KASSEL Nabil ALG ABREU Glaucelio BRA Red 17:14
2 75kg DIRRELL Andre USA HA Dabateer CHN
3 75kg DESPAIGNE HERRERA Yc CUB PASCAL Jean CAN
4 75kg BALZSAY Karoly HUN SAHRAOUI Mohamed TUN
5 75kg GAYDARBEKOV Gaydarbel RUS CAMAT Christopher PHI
6 75kg ABDURAHMONOV Sherzoc UZB USTUNER Serdar TUR
7 81kg SONG Hak Sung KOR KENZI Abdelhani ALG
8 81kg EKPO Isaac NGR HAYDAROV Utkirbek UZB
9 81kg TARHAN Ihsan Yildirim TUR POWNCEBY Soulan NZL
10 81kg SHUMENOV Beibut KAZ KUZIEMSKI Aleksy POL
11 81kg STEWARDSON Trevor CAN FURTADO Flavio CPV
12 81kg KURBANOV Shohrat TKM ISMAIL Ahmed EGY
Edit Save Undo Show Scores Postpone Exit

Abbildung 41 Kampf editieren: Ergebnisse

Zum Editieren eines Kampfes wählen Sie den Edit Button. Nun können Sie einen anderen Sieger eintragen, das Ergebnis modifizieren (PTS oder WO etc.) und Score, Runden sowie Dauer des Bout ändern. Außerdem können Sie freien Text eintragen, der dann auf der Ergebnisliste erscheint. Bestätigen Sie Ihre Eingaben mit Save oder brechen Sie die Eingabe mit Undo ab.

Hinweis: Wenn Sie einen anderen Sieger ausgewählt haben, müssen Sie den Button Reschedule auswählen, um die neuen Paarungen zu erstellen.

Der Button Show Scores öffnet den Bildschirm Run Bout.

© ST INNOVATION GmbH

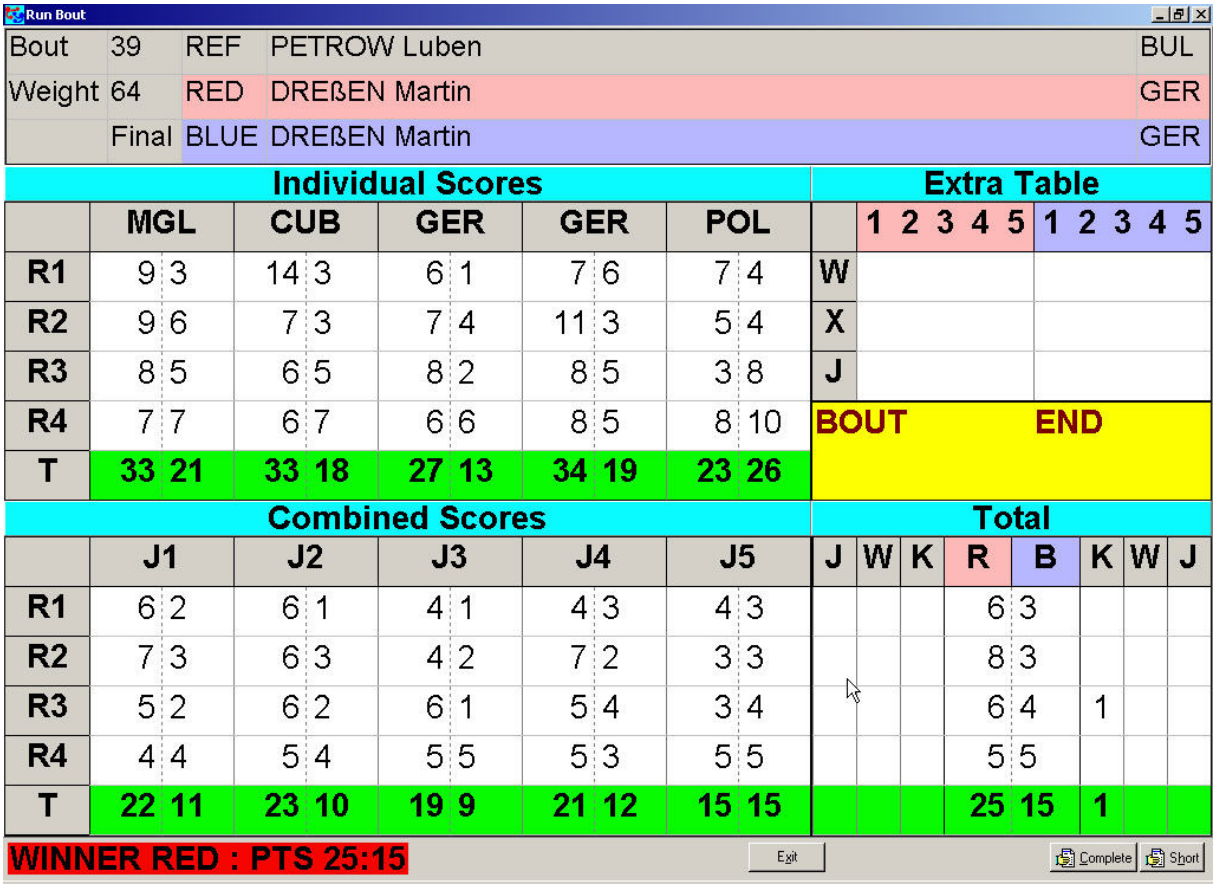

Run Bout
Bout 39 REF PETROW Luben BUL
Weight 64 RED DREßEN Martin GER
Final BLUE DREßEN Martin GER
Individual Scores
MGL CUB GER GER POL
R1 9 3 14 3 6 1 7 6 7 4
R2 9 6 7 3 7 4 11 3 5 4
R3 8 5 6 5 8 2 8 5 3 8
R4 7 7 6 7 6 6 8 5 8 10
T 33 21 33 18 27 13 34 19 23 26
Extra Table
1 2 3 4 5 1 2 3 4 5
W
X
J
BOUT END
Combined Scores
J1 J2 J3 J4 J5
R1 6 2 6 1 4 1 4 3 4 3
R2 7 3 6 3 4 2 7 2 3 3
R3 5 2 6 2 6 1 5 4 3 4
R4 4 4 5 4 5 5 5 3 5 5
T 22 11 23 10 19 9 21 12 15 15
Total
J W K R B K W J
R1 6 3
R2 8 3
R3 6 4 1
R4 5 5
T 25 15 1
WINNER RED : PTS 25:15
Exit
Complete
Short

Abbildung 42 Bildschirm zur Anzeige des Punktestandes

Dieser Bildschirm dient der Übersicht des Punktestandes.

6.2.7 Import

Die **`Export`** und **`Import`**–Funktionalität machen es möglich, alle Daten mittels der PNP-Beschreibung zu importieren und exportieren. Wenn Sie **`Database\Export\PNP`** auswählen, erstellt dieser Menüpunkt einen Ausdruck aller Teilnehmer für jede X01-, X02- und X30-Liste.

Die Listendialoge unter **`New/Update`** dienen der Auswahl eines oder mehrerer Boxer aus der entsprechenden Datenbank. Diese Auswahl wird dann als db.select list als Output gesendet. Die aktuelle Auswahl wird in der project.ini gespeichert, d.h. die wiederholte Ausgabe ist möglich, falls notwendig. Ihre Auswahl können Sie mit **`Cancel`** rückgängig machen (einzelner Eintrag) oder mit **`Cancel All`** (löscht die gesamte Auswahl).

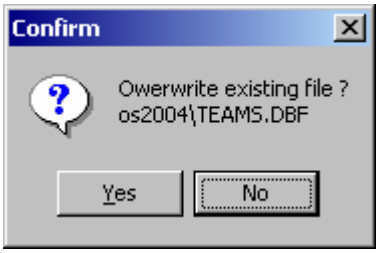
Gelöschte Aufzeichnungen werden automatisch in der project.ini-Datei gespeichert. Gelöschte Aufzeichnungen können editiert und wiederhergestellt werden, indem Sie den Menüpunkt **`Properties\Categories\Deleted records`** auswählen.

6.2.7.1 Import Teams from Athletes

Tragen Sie zunächst die Athletendaten wie in Kapitel 6.2.2 Athletes beschrieben ein.

© ST INNOVATION GmbH

Abbildung 43 Teams von Athleten importieren



Die Import-Funktionalität dient nur dem Import von Athleten und Offiziellen. Teamdaten können nun aus den Athletendaten erstellt werden, indem Sie folgende Schritte durchführen:

1 Export, Names – erstellt Names.CP-Datei (wird für die Scoreboard-Steuerung benötigt)

2 Import Teams from Athletes – Kopieren Sie Teams.DBF aus dem KUM-Ordner des Projektordners (überschreibt die aktuelle teamsDBF).

© ST INNOVATION GmbH

6.2.8 Export

6.2.8.1 PNP-Datenexport

Abbildung 44 PNP-Datenexport

6.2.8.2 Namen-Export

Mit dieser Funktionalität können Sie Teams aus Athletendaten erstellen.

6.2.8.3 Datenprüfung C38 und C39

Interne Listen zur Überprüfung der eingetragenen Daten.

6.3 Menü Wettkampf durchführen (Run Bout)

6.3.1 Auslosung (Draw)

Mit diesem Menüpunkt können Sie Auslosungsnummern zu Gewichtsklassen zuordnen.

© ST INNOVATION GmbH

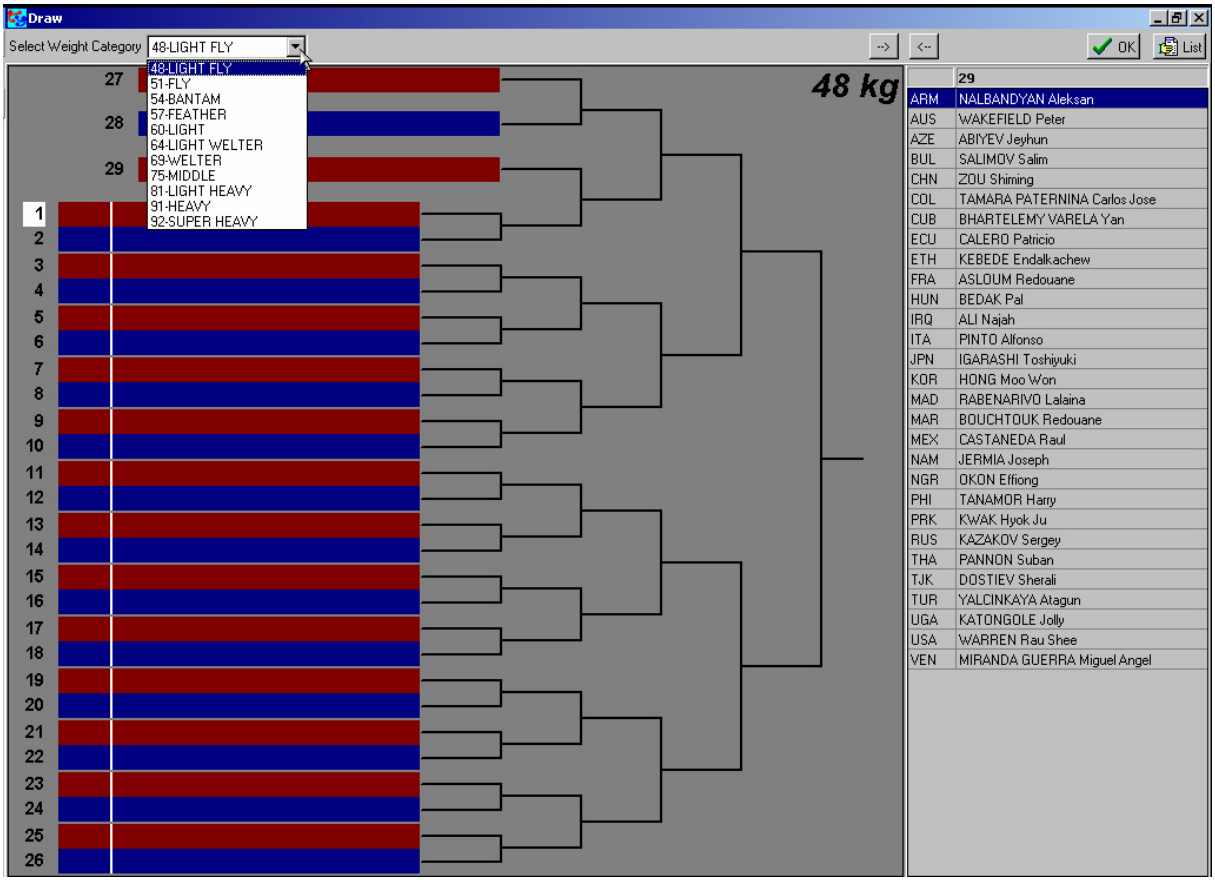


Abbildung 45 Auslosung: Gewichtsklasse auswählen

Die Auslosung wird – beginnend mit 1 – manuell durchgeführt. Boxer, die im ersten Kampf antreten, erhalten die erste Nummer, während die zuletzt gelosten Nummern unter den Boxern verteilt werden, die ein Freilos gezogen haben.

Zuerst ist die Gewichtsklasse auszuwählen, für die die aktuelle Auslosung stattfinden soll. In der rechten Bildschirmhälfte sind nun alle Kämpfer dieser Gewichtsklasse dargestellt, die noch nicht zugelost wurden. Durch einen Doppelklick auf den entsprechenden Namen, wird dem Kämpfer die nächsthöhere und noch nicht vergebene Losnummer zugeteilt. Gleichzeitig erscheint sein Name an der entsprechenden Stelle der Startliste.

Um einem Kämpfer direkt an eine bestimmte FREIE Stelle der Startliste zu plazieren, ist zuerst dieser Platz mit der Maus zu markieren. Anschließend wird durch einen Doppelklick auf den entsprechenden Namen in der rechten Hälfte der Kämpfer plaziert.

Abbildung 46 Auslosung: Korrigieren der Losnummer

Wurde einer Losnummer versehentlich ein falscher Boxer zugeordnet, kann dies jederzeit rückgängig gemacht werden. Dazu selektiert man den entsprechenden Eintrag des Kämpfers und betätigt anschließend die **`Entfernen`**-Taste. Dadurch wandert der Name des Kämpfers wieder in rechten Teil des Bildschirmes zurück und ein anderer Name kann auf

© ST INNOVATION GmbH

die nun freie Stelle gesetzt werden.

Für das Einfügen bzw. Entfernen von Namen in bzw. von der Startliste können auch alternativ die Schaltfläche <-- bzw. --> genutzt werden.

Sind alle Namen zugelost, ist die Auslosung der Gewichtsklasse komplett. Mit dem List Knopf kann nun direkt die Startliste für diese Gewichtsklasse gedruckt werden. Mit OK wird die aktuelle Startliste gespeichert und das Fenster geschlossen.

6.3.2 Punktrichtereingabe (Input Judges)

Mit diesem Menüpunkt können Sie Offizielle (Referee, Judge1, …, Judge5) für jeden einzelnen Kampf eintragen.

Außerdem können Sie durch die BoutsDBF navigieren. Wenn Sie diesen Dialog öffnen, steht der Cursor auf dem Kampf, der laut Planung als Nächstes stattfinden soll.

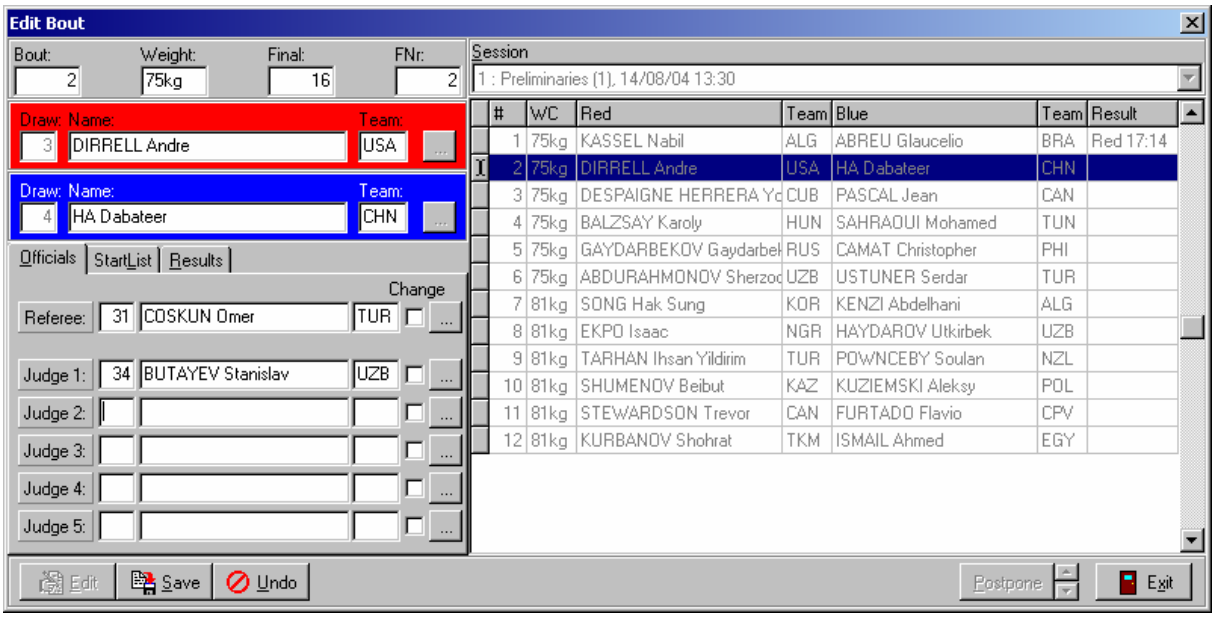


Abbildung 47 Kampf editieren: Punktrichter

Der Standard-Eingabemodus ist ziffernorientiert (siehe ORIS C35B, zeitsparender Eintrag). Allerdings ist es möglich, Offizielle über ihren Namen oder ihr Land auszuwählen. Diese Auswahlboxen werden über die entsprechenden Schaltflächen ... erreicht. Um eine Ersetzung des Referees oder eines Kampfrichter während eines laufenden Kampfes auf der Ergebnissliste zu verdeutlichen, ist in einem solchen Fall das Häkchen hinter dem betreffenden Namen (Change) zu setzen.

Dieser Dialog ist ebenfalls innerhalb des Hauptkampfschirmes mittels Judges vor der Aktivierung der ersten Runde und in den Pausen erreichbar.

6.3.3 Nächsten Kampf durchführen

Nun können Sie den nächsten Kampf gemäß Kapitel 6.4 „Einzelnen Kampf durchführen beginnen.

© ST INNOVATION GmbH

Ist die Turnier-Organisation aktiviert, (siehe Wettkampfeinstellungen unter 6.1.3.3 Competition), wählt dieser Menüpunkt automatisch den nächsten, noch nicht beendeten Kampf aus. Anschließend wird Fenster des Hauptkampfschirmes geöffnet.

Alternativ zu dem Menu kann hier auch der Knopf

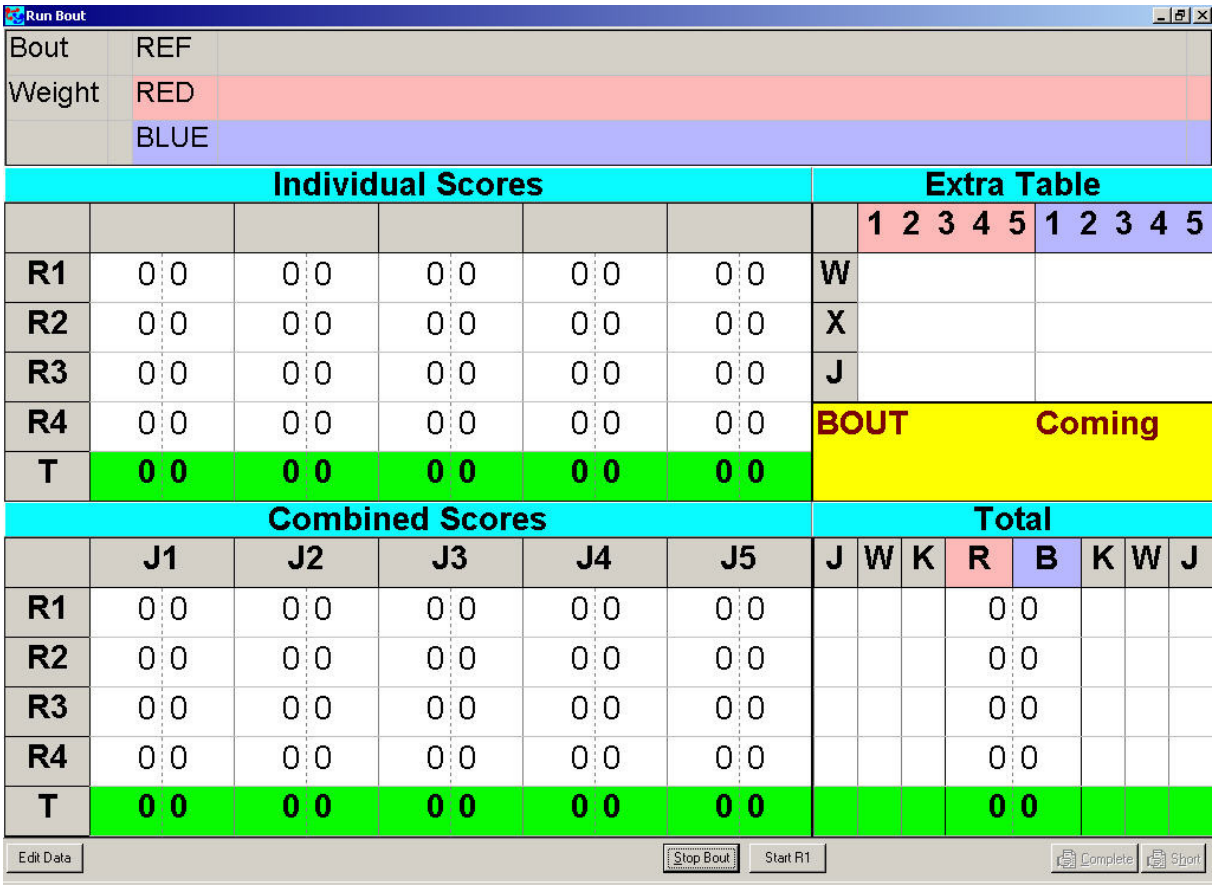
genutzt werden.

6.3.4 Direkten Kampf durchführen

Diese Funktion dient dazu, einen einzelnen Kampf außerhalb bzw. neben einer laufenden Turnier-Organisation durchzuführen. Hierzu werden keine Daten aus der Datenbank benötigt. Alle relevanten Informationen des Kampfes wie Namen und Nationen können direkt vor Beginn bzw. in den Pausen eingegeben werden.

Wählen Sie

, um den Bildschirm zum Eintragen von Boutdaten zu öffnen (Vorgehensweise wie bei Edit Bout).


Run Bout
Bout
REF
Weight
RED
BLUE
Individual Scores
Extra Table
1 2 3 4 5 1 2 3 4 5
R1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
R2 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
R3 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
R4 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
T 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
W
X
J
BOUT
Coming
Combined Scores
Total
J1 J2 J3 J4 J5
J W K R B K W J
R1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
R2 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
R3 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
R4 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
T 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Edit Data
Stop Bout
Start R1
Complete
Short
Abbildung 48 Direkt durchführen

Der **`Stop Bout`** Dialog öffnet sich (siehe Abbildung 51 Stop Bout).

Hinweis: Wettkampfdaten werden nicht gespeichert. Bestimmte Listen wie C65, J01 und C73 können gedruckt werden, solange Sie sich im Run-Bout-Fenster befinden. Es gibt keinen Morgen/Mittag/Abend, da es keinen direkten Bezug zu einer Session gibt. Gewichtsklassen-Kurzlisten können gedruckt werden. Die Namen werden jedoch nur gedruckt, wenn die Kategorie in der Datei Wclass.dbf gespeichert ist.

© ST INNOVATION GmbH

6.4 Einzelnen Kampf durchführen

Die folgenden Dialoge beschreiben in der derzeitigen Version nur die allgemeine Vorgehensweise. Das Fenster ist maximiert (einschl. Font und Steuerskala), um das Run Bout-Bild an Jury, TD und andere Offizielle senden zu können (VGA Output).

6.4.1 Kampf starten

Erscheint nach Auswahl von **`Run Bout`** und **`Run Next Bout.`**

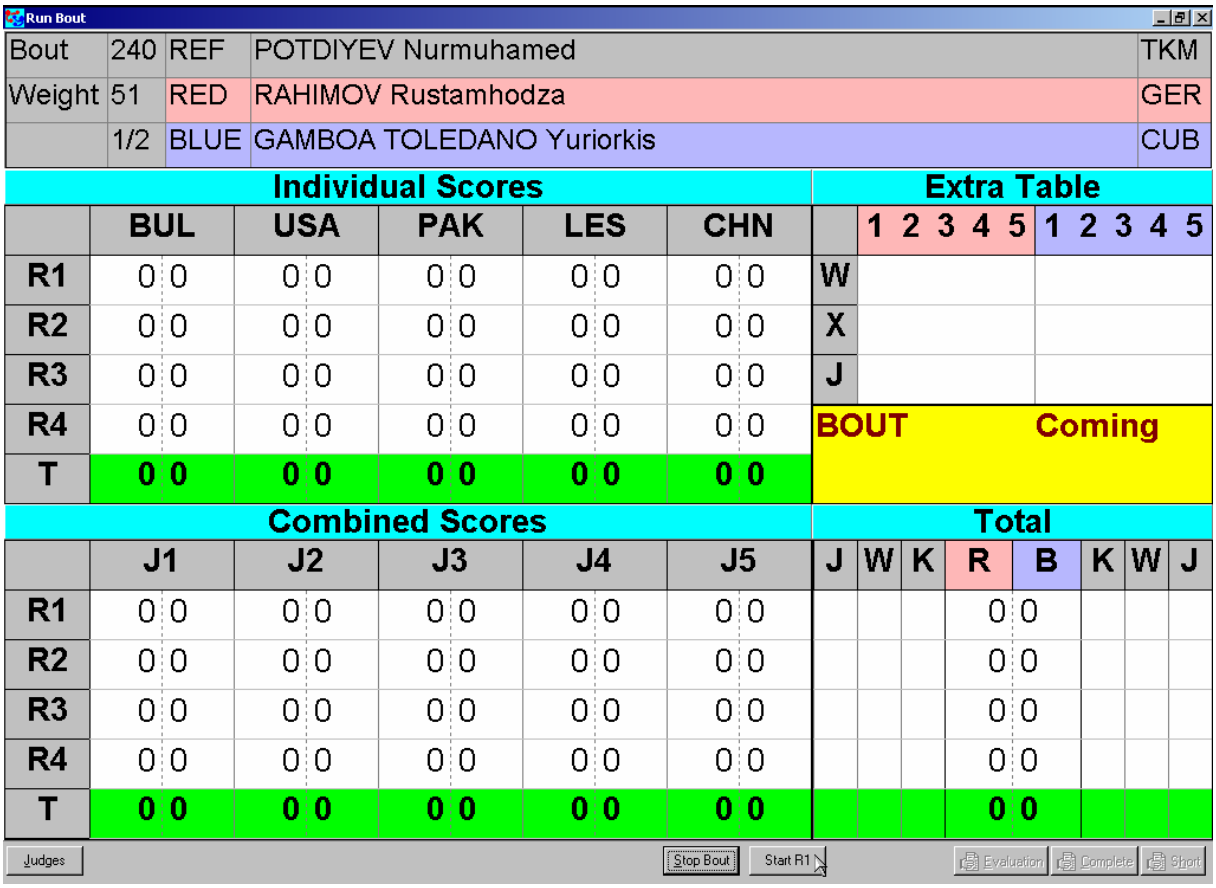

Run Bout
Bout 240 REF POTDIYEV Nurmuhamed TKM
Weight 51 RED RAHIMOV Rustamhodza GER
1/2 BLUE GAMBOA TOLEDANO Yuriorkis CUB
Individual Scores
BUL USA PAK LES CHN
R1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
R2 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
R3 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
R4 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
T 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Extra Table
1 2 3 4 5 1 2 3 4 5
W
X
J
BOUT Coming
Combined Scores
J1 J2 J3 J4 J5
R1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
R2 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
R3 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
R4 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
T 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Total
J W K R B K W J
0 0
0 0
0 0
0 0
0 0
Judges
Stop Bout
Start R1
Evaluation
Complete
Short

Abbildung 49 Kampf durchführen: Warten auf den Start

Judges Eingabe/Korrektur der Kampfrichter

Stop Bout Eingabe des WO (Walk Over)-Ergebnisses, wenn der Kampf nicht stattfindet

Start R1 Startet die erste Runde (siehe Abbildung 50 Kampf durchführen: während der Runde).

6.4.2 Während des Kampfes

Nachdem der Bediener den Button Start R1 ausgewählt hat, wechselt der Hauptkampfschirm in den Rundenmodus.

© ST INNOVATION GmbH

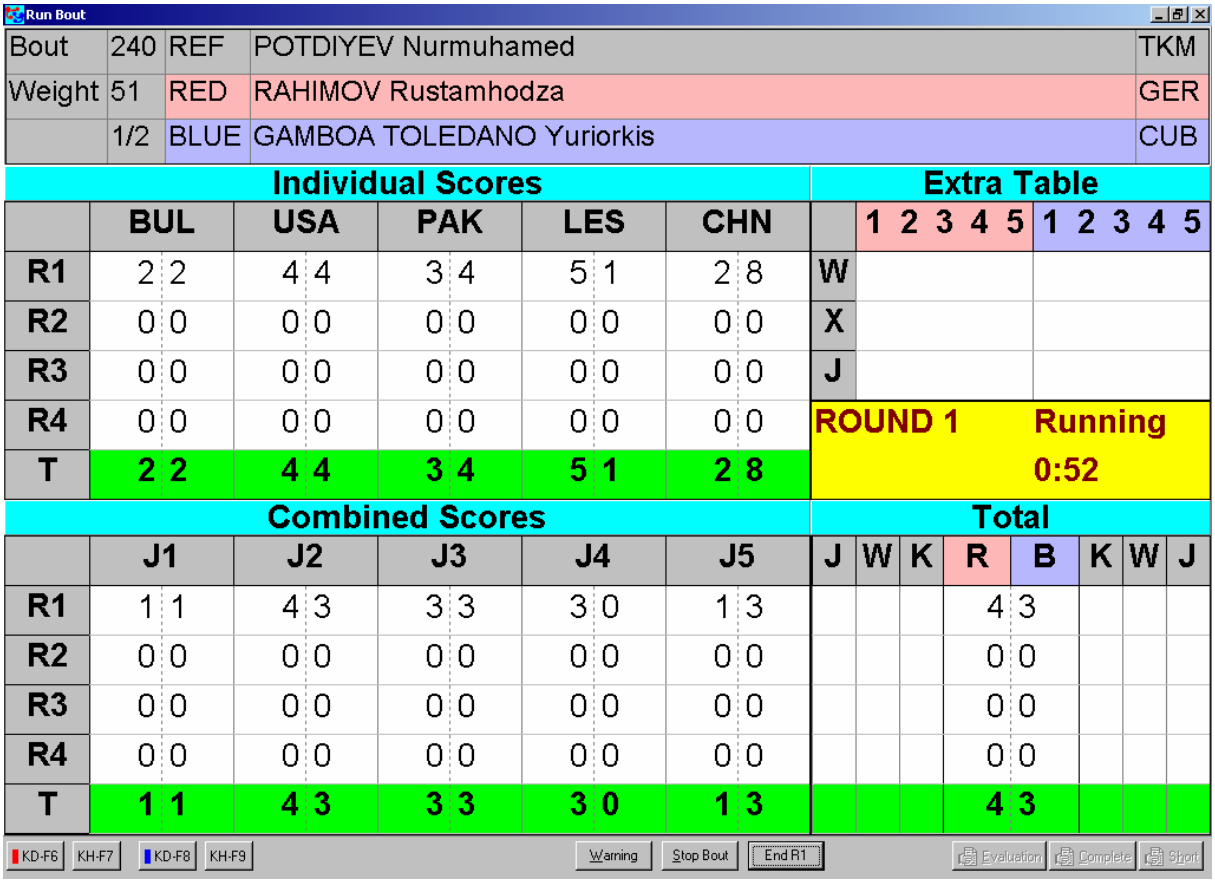

Run Bout
Bout 240 REF POTDIYEV Nurmuhamed TKM
Weight 51 RED RAHIMOV Rustamhodza GER
1/2 BLUE GAMBOA TOLEDANO Yuriorkis CUB
Individual Scores
BUL USA PAK LES CHN
R1 2 2 4 4 3 4 5 1 2 8
R2 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
R3 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
R4 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
T 2 2 4 4 3 4 5 1 2 8
Extra Table
1 2 3 4 5 1 2 3 4 5
W
X
J
ROUND 1 Running
0:52
Combined Scores
J1 J2 J3 J4 J5
R1 1 1 4 3 3 3 3 0 1 3
R2 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
R3 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
R4 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
T 1 1 4 3 3 3 3 0 1 3
Total
J W K R B K W J
4 3
0 0
0 0
0 0
4 3
KD-F6 KH-F7 KD-F8 KH-F9
Warning Stop Bout End R1
Evaluation Complete Short

Abbildung 50 Kampf durchführen: während der Runde

KD/KH: dient der Eingabe von Treffern (rot/blau; Kopf oder Körper); alternativ Eingabe über Funktionstasten (F6..F9)

Warning

Umschalten in den Verwarnungsmodus, wenn eine Schiedsrichterwarnung ausgesprochen wird; die Kampfrichter bestätigen die Verwarnung oder lehnen sie ab.

Stop Bout

Vorzeitiges Ende des Kampfes durch RSC, RSCI usw. Folgender **`Stop Bout`**-Dialog wird geöffnet:

Abbildung 51 Stop Bout-Dialog

© ST INNOVATION GmbH

Mittels der Auswahlboxen sind in diesem Dialog der Gewinner (rote oder blaue Ecke), der gewünschte Ergebniscode (RSC, RSCI usw.) und die aktuelle Runde zu wählen. Weiterhin besteht die Möglichkeit, die verstrichene Kampfzeit der Runde und einen freien Kommentar einzufügen. Diese Informationen erscheinen dann mit auf der Ergebnisliste.

um die Eingaben zu bestätigen und in den **`End Bout`** Hauptschirm zu wechseln

um die Eingaben zu verwerfen und die aktuelle Runde fortzusetzen

beendet aktuelle Runde und wechselt in den Pausen-Schirm

6.4.3 Break - Pausenbildschirm

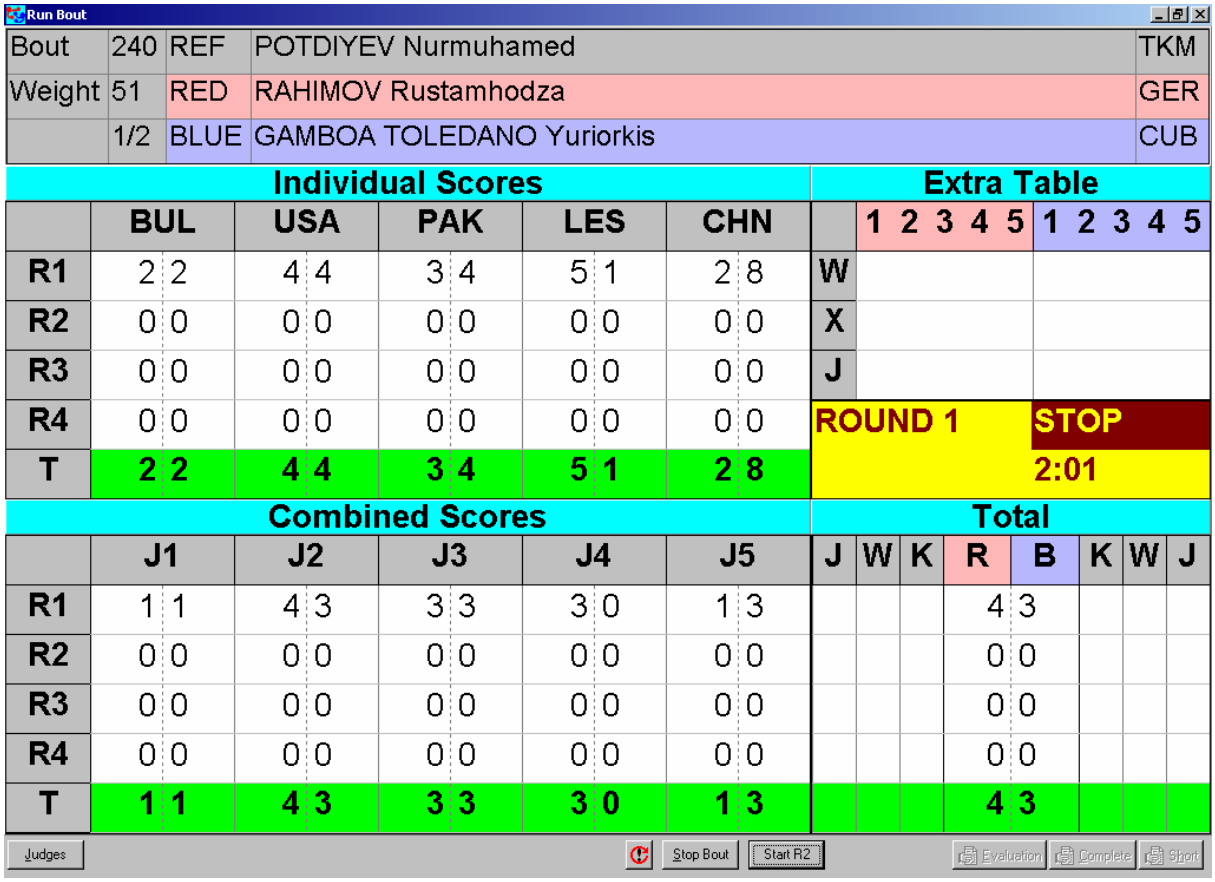

Run Bout
Bout 240 REF POTDIYEV Nurmuhamed TKM
Weight 51 RED RAHIMOV Rustamhodza GER
1/2 BLUE GAMBOA TOLEDANO Yuriorkis CUB
Individual Scores
BUL USA PAK LES CHN
R1 2 2 4 4 3 4 5 1 2 8
R2 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
R3 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
R4 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
T 2 2 4 4 3 4 5 1 2 8
Extra Table
1 2 3 4 5 1 2 3 4 5
W
X
J
ROUND 1
STOP
2:01
Combined Scores
J1 J2 J3 J4 J5
R1 1 1 4 3 3 3 3 0 1 3
R2 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
R3 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
R4 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
T 1 1 4 3 3 3 3 0 1 3
Total
J W K R B K W J
4 3
0 0
0 0
0 0
4 3
Judges
Stop Bout
Start R2
Evaluation
Complete
Short

Abbildung 52 Bout durchführen: während der Pause

Dieser Bildschirm erscheint nach dem Ende der Runden 1 bis 3.

Eingabe/Korrektur der Kampfrichter

letzte Runde fortführen; falls der Bediener die Runde zu zeitig angehalten hat oder falls zusätzliche Punkte eingegeben werden müssen.

siehe oben. Ein Kampf kann auch in der Kampf-Pause abgebrochen werden. Allgemein sollte der **`During Bout`**-Bildschirm für diese Funktionalität

© ST INNOVATION GmbH

genutzt werden.

Starten der nächsten Runde

6.4.4 Inoffizielles Ergebnis - End-Bildschirm

Dieser Bildschirm erscheint nach der letzten Runde (R4) oder wenn der Bediener **`Stop Bout`** auswählt.

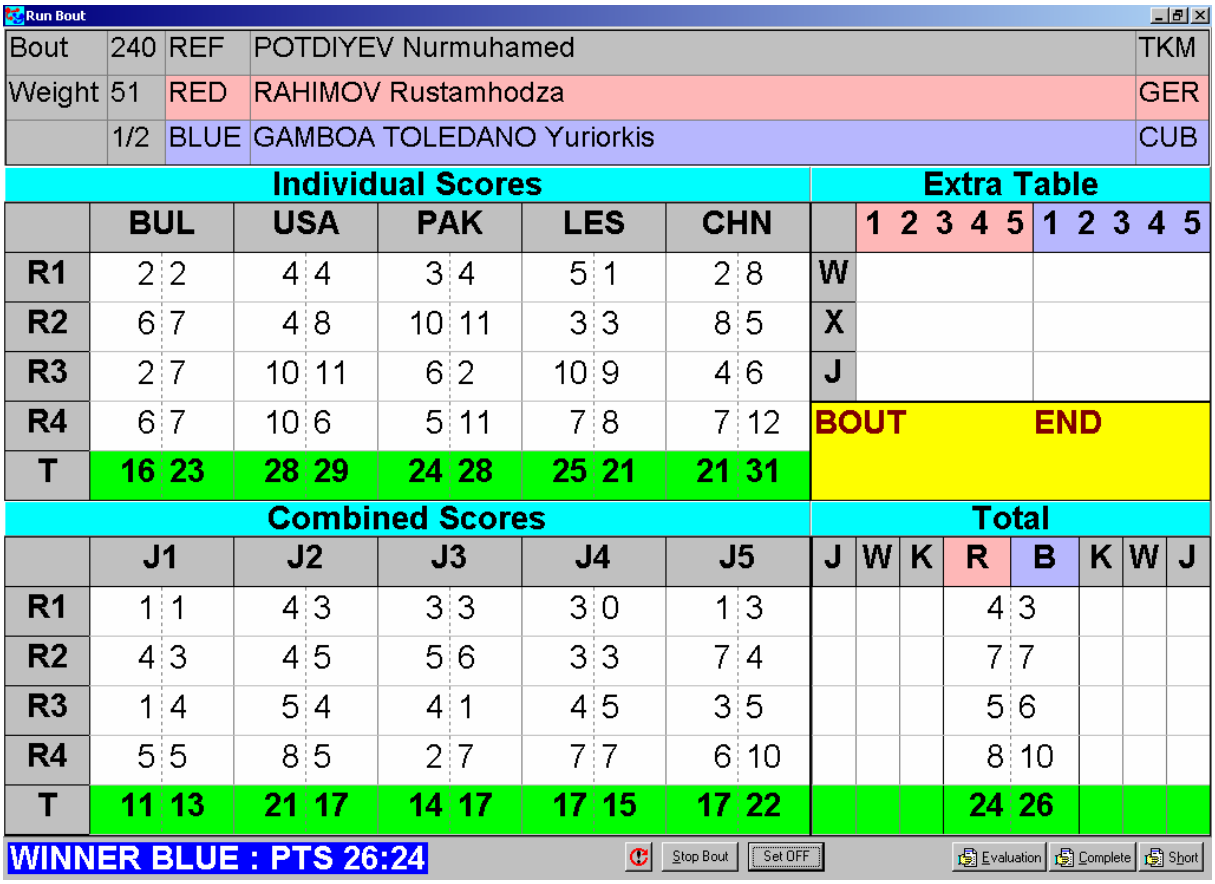

Run Bout
Bout 240 REF POTDIYEV Nurmuhamed TKM
Weight 51 RED RAHIMOV Rustamhodza GER
1/2 BLUE GAMBOA TOLEDANO Yuriorkis CUB
Individual Scores
BUL USA PAK LES CHN
R1 2 2 4 4 3 4 5 1 2 8
R2 6 7 4 8 10 11 3 3 8 5
R3 2 7 10 11 6 2 10 9 4 6
R4 6 7 10 6 5 11 7 8 7 12
T 16 23 28 29 24 28 25 21 21 31
Extra Table
1 2 3 4 5 1 2 3 4 5
W
X
J
BOUT END
Combined Scores
J1 J2 J3 J4 J5
R1 1 1 4 3 3 3 3 0 1 3
R2 4 3 4 5 5 6 3 3 7 4
R3 1 4 5 4 4 1 4 5 3 5
R4 5 5 8 5 2 7 7 7 6 10
T 11 13 21 17 14 17 17 15 17 22
Total
J W K R B K W J
4 3
7 7
5 6
8 10
24 26
WINNER BLUE : PTS 26:24
Stop Bout
Set OFF
Evaluation
Complete
Short

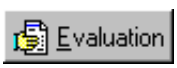
Abbildung 53 Kampf durchführen: Inoffizielles Ergebnis

vorherige Runde fortführen; falls der Bediener eine Runde zu zeitig gestoppt hat oder wenn nachträglich weitere Punkte eingetragen werden müssen.

siehe oben. Nach R4 kann ein Ergebnis (normalerweise PTS-Ergebnis) in ein Ergebnis z.B. „durch Aufgabe“ umgewandelt werden.

Das Ergebnis wird “offiziell” gesetzt, sobald der Sprecher den Sieger ansagt und der Schiedsrichter die Entscheidung bestätigt. Nun ist das Ergebnis offiziell.

Nun wechseln Sie in den offiziellen Ergebnisbildschirm. Wählen Sie ( ) in der Titelzeile. Dadurch wird das Ergebnis offiziell gesetzt. Das **`Run Bout`**–Fenster wird geschlossen, und das offizielle Ergebnis-Fenster wird nicht angezeigt.



druckt Kampfrichter-Bewertung (optional erhältlich)

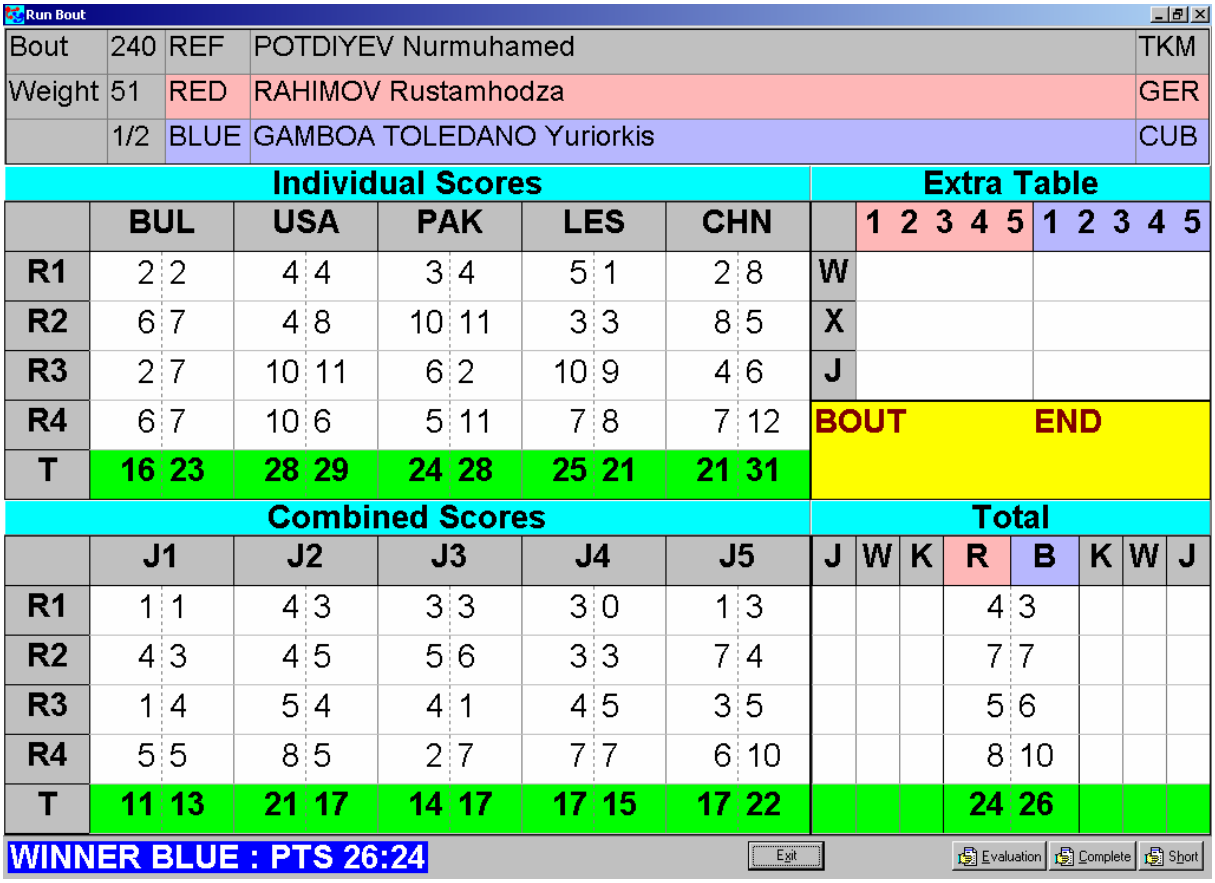
© ST INNOVATION GmbH

Complete druckt komplettes Kampfprotokoll (C65)

Short druckt kurzes Kampfprotokoll (C73)

6.4.5 Offizielles Ergebnis

Nun ist das Ergebnis offiziell und kann nur noch mit den Menüpunkten **`Database`** und **`Results`** geändert werden.



Run Bout

Bout	240	REF	POTDIYEV Nurmuhamed	TKM
Weight	51	RED	RAHIMOV Rustamhodza	GER
	1/2	BLUE	GAMBOA TOLEDANO Yuriorkis	CUB

Individual Scores

	BUL	USA	PAK	LES	CHN
R1	2 2	4 4	3 4	5 1	2 8
R2	6 7	4 8	10 11	3 3	8 5
R3	2 7	10 11	6 2	10 9	4 6
R4	6 7	10 6	5 11	7 8	7 12
T	16 23	28 29	24 28	25 21	21 31

Extra Table

	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
W		
X		
J		

BOUT END

Combined Scores

	J1	J2	J3	J4	J5
R1	1 1	4 3	3 3	3 0	1 3
R2	4 3	4 5	5 6	3 3	7 4
R3	1 4	5 4	4 1	4 5	3 5
R4	5 5	8 5	2 7	7 7	6 10
T	11 13	21 17	14 17	17 15	17 22

Total

J	W	K	R	B	K	W	J
			4	3			
			7	7			
			5	6			
			8	10			
			24	26			

WINNER BLUE : PTS 26:24 Exit Evaluation Complete Short

Abbildung 54 Kampf durchführen: Offizielles Ergebnis

Exit verläßt das **`Run Bout`**–Fenster

Evaluation druckt Kampfrichter-Bewertung (optional erhältlich)

Complete druckt komplettes Kampfprotokoll (C65)

Short druckt kurzes Kampfprotokoll (C73)

6.5 Listen-Menü

© ST INNOVATION GmbH

Das Listenmenü stellt verschiedenartige Drucklisten zur Auswahl bereit.

Um eine gewünschte Liste auszugeben, ist der entsprechende Eintrag im Menu zu wählen. Daraufhin öffnet sich das sogenannte List Tool (falls Vorschau aktiviert ist). Dieses Werkzeug erzeugt aus dem internen Datenformat ein druckbares Layout.

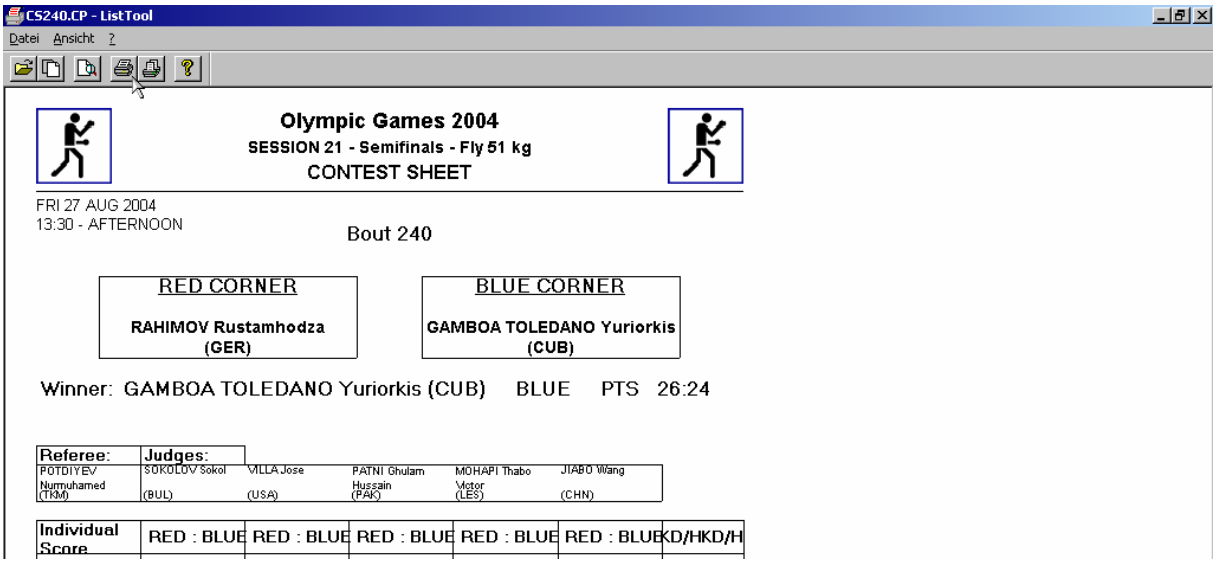


Abbildung 55 List Tool

Durch Betätigen des Buttons wird die Liste zum Drucker gesendet.

Die Angabe in Klammern hinter einem Menüeintrag entspricht der Nummerierung der jeweiligen Liste in der ORIS Dokumentation (Olympic Results and Information Systems).

6.5.1 Versionskontrolle für den Listendruck

Eine Versionskontrolle verfolgt die Version, eventuelle Korrekturen und – falls notwendig – eine Bemerkung für jede ausgegebene Liste.

Im Verlauf des Wettkampfes wird die Versionnummer für jede ausgegebene Liste in der Standardeinstellung automatisch erhöht, sobald neue Daten verfügbar sind. Sind Korrekturen notwendig (z.B. aufgrund von Juryentscheidungen oder Ausnahmesituationen wie erneute Auslosung oder das Verschieben von Sessions und Kämpfen), so muß die Versionsänderung und die Korrektur manuell vorgenommen werden. Außerdem kann dem Listenausdruck eine Bemerkung hinzugefügt werden.

Der folgende Dialog bietet oben beschriebene Funktionalität:

© ST INNOVATION GmbH

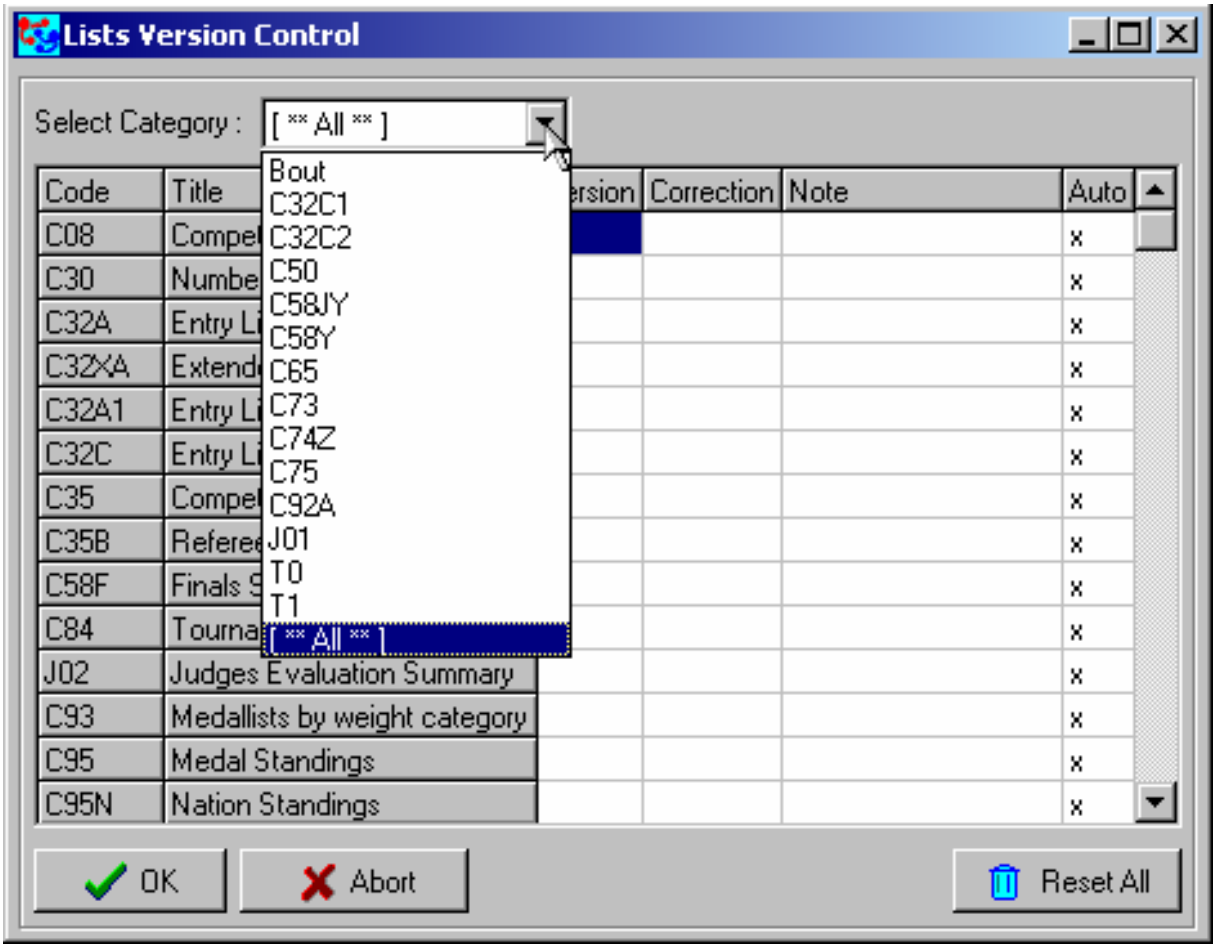


Abbildung 56 Listen-Versionskontrolle

Die Spalten der EDIT-Tabelle sind die Felder für einen Versionen-Eintrag.

CODE Listencode

Title Listentitel

Version erhöht sich, wenn Daten im Wettkampfverlauf modifiziert werden

Correction Unternummerierung für Datenkorrekturen in den Versionen

Note Bemerkung zu den Gründen der Korrektur (Ausnahmesituation: erneute Auslosung, Session/Kampf verschoben, Disqualifikationen usw.)

AUTO Aktivierungskästchen; leer oder mit Eintrag '**x**'.

AUTO='x' (Standard); Nutzung zur automatischen Versionsnummernanpassung für den folgenden Listenausdruck. Die Korrektur wird auf "0" zurückgesetzt, und die Bemerkung wird gelöscht (leer).

AUTO=' ' Version, Korrektur und Bemerkung werden manuell eingestellt. Diese Werte werden dann angezeigt, wenn die Liste wieder geöffnet wird.

Aus diesem Grund können Sie Version, Korrektur, Bemerkung und automatische Spalten (AUTO column) editieren, während CODE und Titel nicht angepasst werden können.

Die Zeilen geben die individuelle Versionsnummer einer Liste an. Diese wird angezeigt, sofern die entsprechende Einstellung in der Auswahlliste **Select Category** vorgenommen wurde.

© ST INNOVATION GmbH

Select Category: Dieser Menüpunkt dient der Auswahl einer Kategorie/Gruppe von Listen.

Wenn eine Gruppe ausgewählt wird (wie z.B. C73, X34 usw. für jeden einzelnen Kampf), werden untergeordnete Teile dieser Gruppe in der Tabelle angezeigt (d.h. alle Ergebnisse, die schon als Output C73B001, C73B002,... verfügbar sind; diese werden nach C73 angezeigt).

Bei Öffnen dieses Dialoges wird die Kategorie **All** geöffnet. Diese beinhaltet alle Listeneinträge. Sie zeigt jedoch nur ein nachfolgendes (das aktuelle) Output and, d.h. nur eine Zeile für den aktuell ausgewählten Kampf für C73, X34,...).

Setzt die Version, Korrektur und Bemerkung für alle angegebenen Listen zurück. Alle Variablen (einschl. nachfolgende Outputs von Gruppen wie C73 oder X34) werden in der **All**-Kategorie zurückgesetzt.

Speichert alle (modifizierten) Versionsvariablen und verläßt den Dialog.

Verläßt den Dialog ohne Speichern der Änderungen

6.5.2 Drucken von Kampf-Listen

Dieser Menüpunkt dient zur Erstellung bzw. Ausgabe der Ergebnislisten eines einzelnen Kampfes.

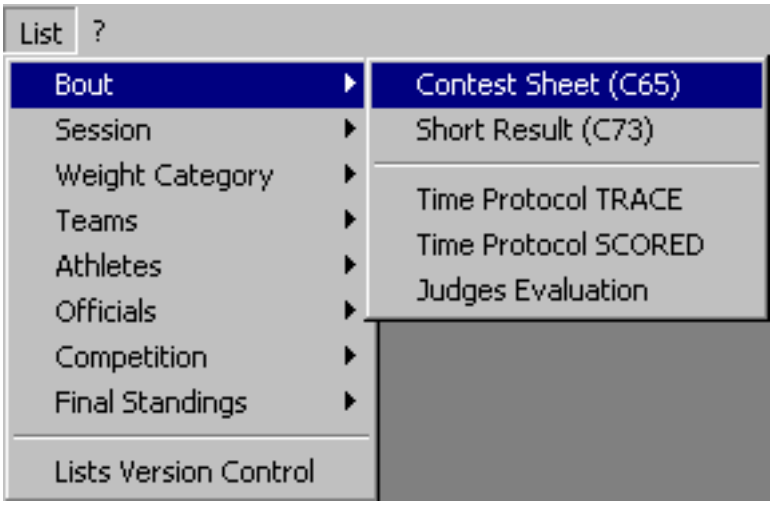


Abbildung 57 Listen: Drucken von Kampf-Listen

Contest Sheet (C65)	komplette Ergebnisliste mit allen Wertungen
Short Result (C73)	verkürzte Ergebnisliste, nur Punktestand pro Runde
Time Protocol TRACE	Zeitprotokoll mit allen Tastatur-Aktionen der Kampfrichter
Time Protocol SCORED	kombiniertes Zeitprotokoll, Aktionen zusammengefasst
Judge Evaluation	Kampfrichter-Bewertung (optional erhältliches Zusatzpacket)

Bei Aktivierung einer der obenstehenden Punkte öffnet sich folgender Dialog:

© ST INNOVATION GmbH

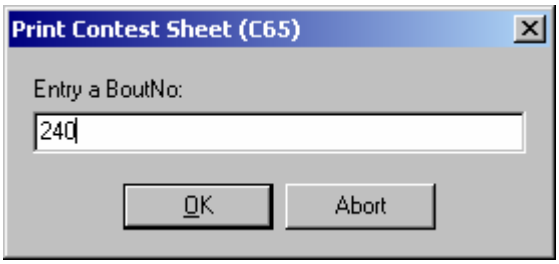


Abbildung 58 Ergebnisliste audrucken: Kampfnummer auswählen

Hier ist die Nummer des Kampfes einzutragen, für den eine der Ergebnislisten gedruckt werden soll.

6.5.3 Print Lists for Sessions

Im Menüpunkt **`Session`** sind solche Listen zu finden, die sich auf eine oder mehrere Sessions beziehen.

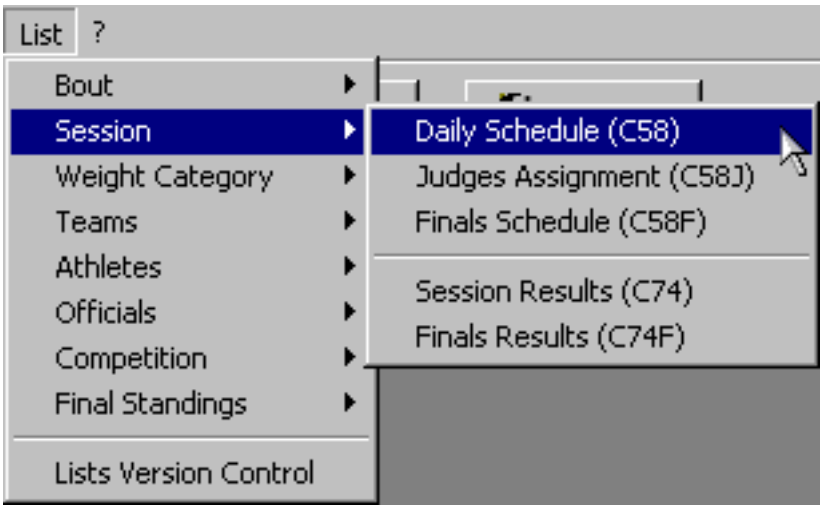


Abbildung 59 Liste: Session – Sessionliste drucken

Daily Schedule (C58)	geplantes Programm für eine oder mehrerer Sessions pro Tag
Judges Assignment (C58J)	Zuordnung der Kampfrichter zu bestimmten Sessions
Finals Schedule (C58J)	Zeitplan mit Medaillengewinnern
Session Results (C74)	Ergebnisse einer oder mehrerer Sessions
Finals Results (C74F)	ähnlich wie Medaillenliste, einschl. Ergebnis

Die Auswahl der gewünschten Session bzw. Sessions erfolgt im nächsten Fenster.

© ST INNOVATION GmbH

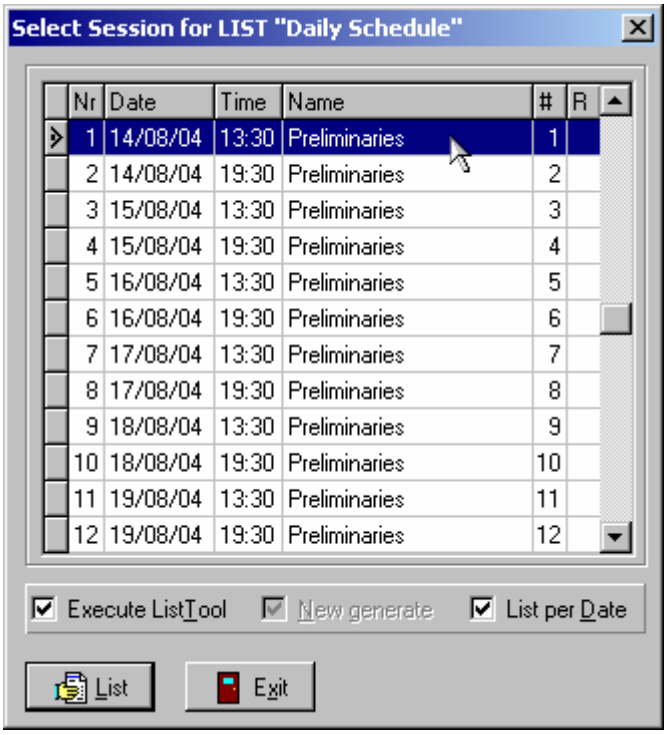

Select Session for LIST "Daily Schedule"
Nr Date Time Name # R
1 14/08/04 13:30 Preliminaries 1
2 14/08/04 19:30 Preliminaries 2
3 15/08/04 13:30 Preliminaries 3
4 15/08/04 19:30 Preliminaries 4
5 16/08/04 13:30 Preliminaries 5
6 16/08/04 19:30 Preliminaries 6
7 17/08/04 13:30 Preliminaries 7
8 17/08/04 19:30 Preliminaries 8
9 18/08/04 13:30 Preliminaries 9
10 18/08/04 19:30 Preliminaries 10
11 19/08/04 13:30 Preliminaries 11
12 19/08/04 19:30 Preliminaries 12
Execute ListTool
New generate
List per Date
List
Exit

Abbildung 60 Listen: Session – Session auswählen

Durch Klick auf die gewünschte Session wird diese zum Druck ausgewählt. Sind mehrere Sessions zugleich zu drucken, müssen diese mit gedrückter **Ctrl**-Taste nacheinander angewählt sein.

Der Button

öffnet Listtool bzw. erzeugt die gewünschte Liste.

6.5.4 Drucken von Gewichtsklassen-Listen

Dieses Menü stellt gewichtsklassenbezogene Listen zur Verfügung.

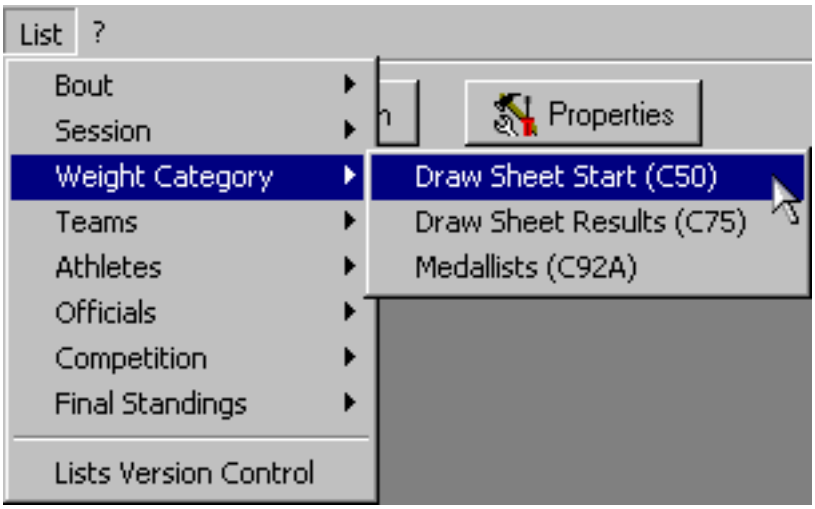


Abbildung 61 Listen: gewichtsklassenbezogene Listen

Draw Sheet Start (C50) Startliste, behält den Stand der Auslosung bei

Draw Sheet Results (C75) wird nach jedem Kampf aktualisiert

© ST INNOVATION GmbH

Bei Verwendung einer der beiden Listen öffnet sich ein weiterer Dialog (siehe unten). Hier ist die gewünschte Gewichtsklasse in der Auswahlbox anzugeben.

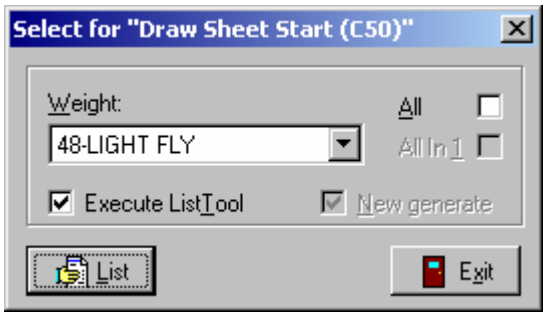


Abbildung 62 Listen: Auswahl der Gewichtsklasse

Medalists (C92A) Medaillenspiegel pro Gewichtsklasse

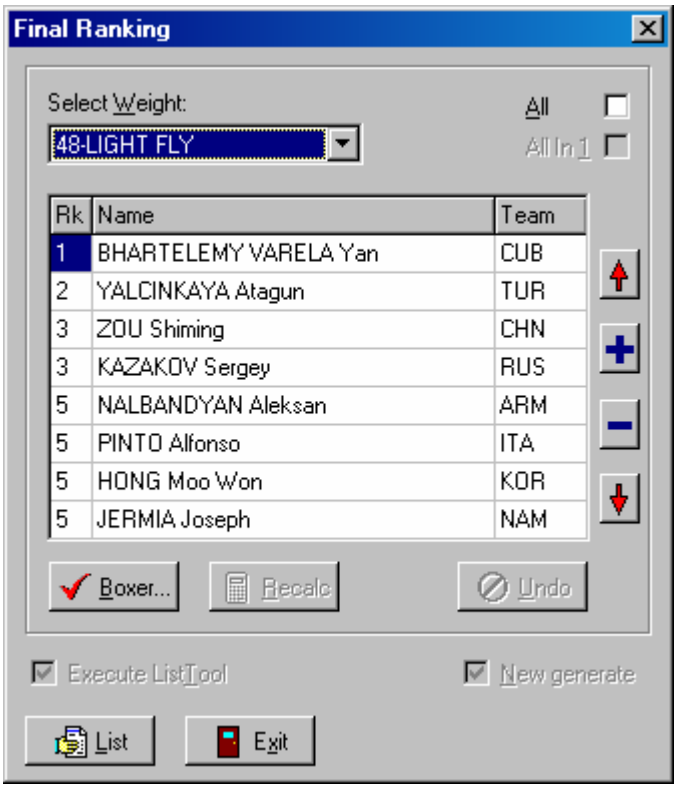


Abbildung 63 Finales Ranking

Mittels der Auswahlbox **`Select Weight`** ist die gewünschte Gewichtsklasse auszuwählen.

Die Schaltfläche

erlaubt eine nachträgliche Ersetzung eines oder mehrerer Boxer auf der Liste.

stellt das Ranking wieder her, welches durch die Turnier-Organisation berechnet wurde.

Mit dem Ranking-Dialog können Sie das Ranking anzeigen und editieren, falls die

© ST INNOVATION GmbH

Platzierung nicht mit den automatischen Regeln übereinstimmt. Bis zu 8 Plätze werden in diesem Dialog automatisch berechnet und verwaltet.

Die automatischen Regeln sind wie folgt:

Gibt es im Halbfinale und Finale keinen Sieger, werden 2 Medaillen nicht vergeben. In der Liste rückt kein Boxer auf.

5. Plätze werden nach NOC (Länderkürzel) sortiert.

3. Plätze werden entsprechend der Einstellungen unter **"Consider against Gold / Silver"** vergeben. Ist dieser Menüpunkt aktiviert, erhält der Verlierer gegen den Goldmedaillengewinner einen höheren Rang als der Verlierer gegen den Silbermedaillen-Gewinner. Ist die Option nicht ausgewählt, werden die Teilnehmer nach NOC sortiert (ähnlich wie in den Halbfinalen).

Die Regel, dass Boxer, die den Kampf noch nicht angetreten haben, keine Medaille erhalten (sehr selten), muß im Ranking-Dialog manuell eingegeben werden. Boxer erhalten Platz 5, selbst wenn sie nicht angetreten sind.

Schnelltasten:

↑: aktuelle Zeile nach oben verschieben; Rang bleibt unverändert.

↓: aktuelle Zeile nach unten verschieben; Rang bleibt unverändert.

+: Zeile einfügen; Rang wird nach unten verschoben

-: Löscht Zeile und Rang

Tabelle:

Der Rang kann entsprechend der individuellen Wünsche geändert oder ganz geleert werden. Die Sortierung erfolgt nicht automatisch und auch nur während des Speicherns. Zeilen mit leeren Rängen werden gelöscht.

Um einen anderen Namen auszuwählen, nutzen Sie den Button **Boxer** oder doppelklicken Sie auf die entsprechende Zeile.

Recalc: wenn aktiviert, gibt es einen Unterschied zwischen automatischem und manuellem Ranking. Mit **Recalc** können Sie ein automatisches Ranking erstellen.

Undo: Zum Rückgängigmachen von Änderungen seit dem letzten Speichern oder seit der letzten Eingabe einer Gewichtsklasse. Durch Anklicken des **List** Buttons, Auswahl der Gewichtsklasse und Betätigen des **Exit** Buttons werden die Änderungen automatisch gespeichert. **Undo** wird nur aktiviert, wenn es Änderungen gegeben hat.

Exit: Speichert die Änderungen und schließt das Fenster

List: öffnet Liste C92A- Medaillen pro Event

Select

ComboBox: Auswahl der Gewichtsklasse

Beispiel Bronze-Medaillenkampf:

© ST INNOVATION GmbH

Der Bronzemedaillenkampf ist nicht im Turniermodus enthalten, und die Plätze 3 und 4 werden nicht automatisch vergeben. Die Software unterstützt jedoch einen Bronzemedaillenkampf wie folgt:

- Wählen Sie **Properties, Categories, Phases,** dann **New** und geben Sie eine Zahl ungleich 0 und ungleich anderer Plätze ein, z.B. Key=3. Geben Sie den gewünschten Text ein, z.B. "Bronzemedaillenkampf ". drücken Sie nun "→" zum Einfügen des Eintrages auf der Liste.
- Wählen Sie **Database, Competition** und **Schedule one additional match**. Das letzte Spiel (welches die Zahl in Hinblick auf den KO-Modus übersteigt) erhält Final=0 und Fnr=0
- **Properties, Competition, Tournament** ausschalten
- **Database, Session,** Kampf auswählen und Final=3 eintragen. Falls notwendig, Bronzemedaillenkampf und Finale verschieben (**Database, Session, Postpone**), falls der Bronzemedaillenkampf vor dem Finale stattfindet.
- **Properties, Competition, Tournament** aktivieren
- Sobald die Namen für den Bronzemedaillenkampf verfügbar sind, tragen Sie diese unter **Database, Session** ein.
- Wenn das Ergebnis verfügbar ist, tragen Sie Rang 4 für den Verlierer im Ranking-Dialog ein.
- **Ausgabe:** In der Kampfliste wird der "Bronzemedaillenkampf " als Phase angegeben. In den Sessionlisten wird der Kampf genauso wie alle anderen Kämpfe angegeben. Der Kampf erscheint nicht auf der Auslosungsliste, aber das modifizierte Ranking erscheint in der Standings-Box.

Alle Medaillenlisten (C92A-Medaillen pro Event, C93-Alle Medallisten pro Event, C95-Medaillenstand) beziehen sich auf das Ranking, welches im Ranking-Dialog angegeben wurde (unabhängig davon, ob manuell oder automatisch eingetragen).

Das Punkte-Ranking (**List, Team, Team Standings**) wird durch das Ranking nicht modifiziert. Diese Auswertung berücksichtigt nur Gewinner.

© ST INNOVATION GmbH

6.5.5 Drucken von Teamlisten

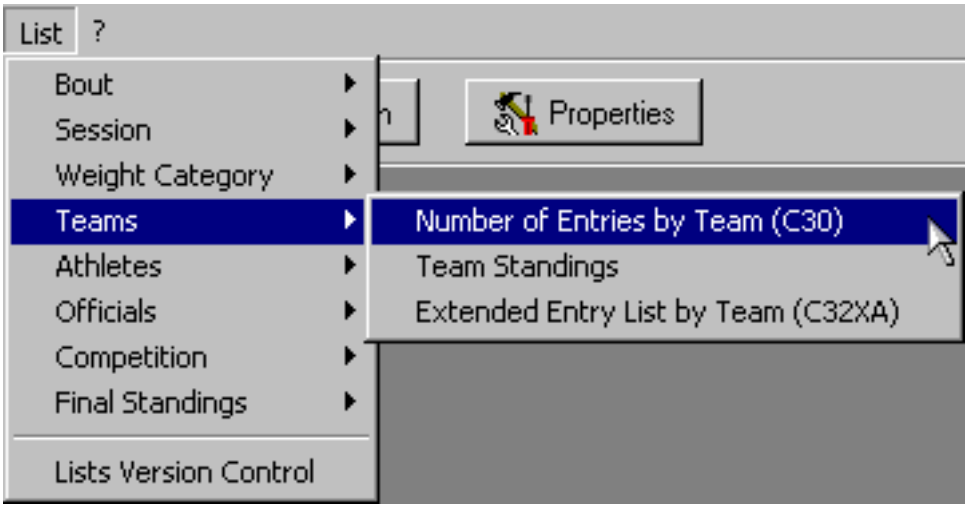


Abbildung 64 Listen: Teamlisten drucken

Numbers of Entry by Team (C30) Statistik über Teams und Gewichtsklassen

Team Standings Ranking nach Punkten

Extended Entry List by Team (C32Xa) öffnet folgenden Dialog:

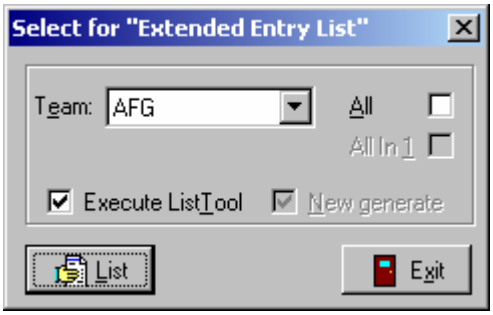


Abbildung 65 Listen: Teams – Team auswählen

Dieser Dialog ist vergleichbar dem Auswahldialog für Gewichtsklassen (siehe Abbildung 62 Listen: Auswahl der Gewichtsklasse), mit dem Unterschied, dass hier das entsprechende Team (Nation) gewählt werden muß.

© ST INNOVATION GmbH

6.5.6 Drucken von Athletenlisten

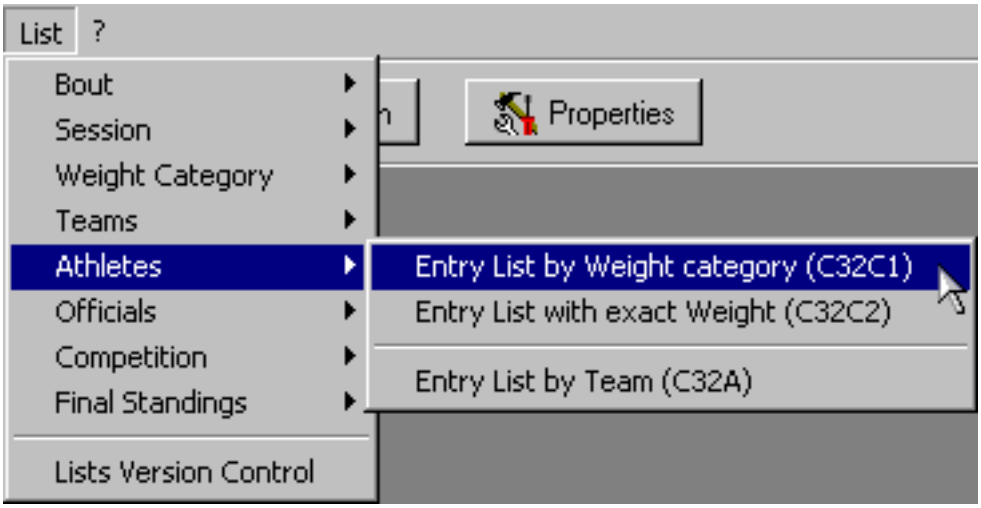


Abbildung 66 Listen: Athletenlisten drucken

Entry List by Weight category (32C1) Boxer nach Gewichtklasse sortiert; ruft Gewichtsklassen-Auswahldialog auf (siehe Abbildung 62 Listen: Auswahl der Gewichtsklasse)

Entry List by exact Weight (C32C2) exaktes Körpergewicht der Boxer in der +91kg Gewichtklasse

Entry List by Team (C32A) Boxer nach Teams sortiert; ruft Team-Auswahl-dialog auf (siehe Abbildung 65 Listen: Teams – Team)

6.5.7 Drucken von Offiziellen-Listen

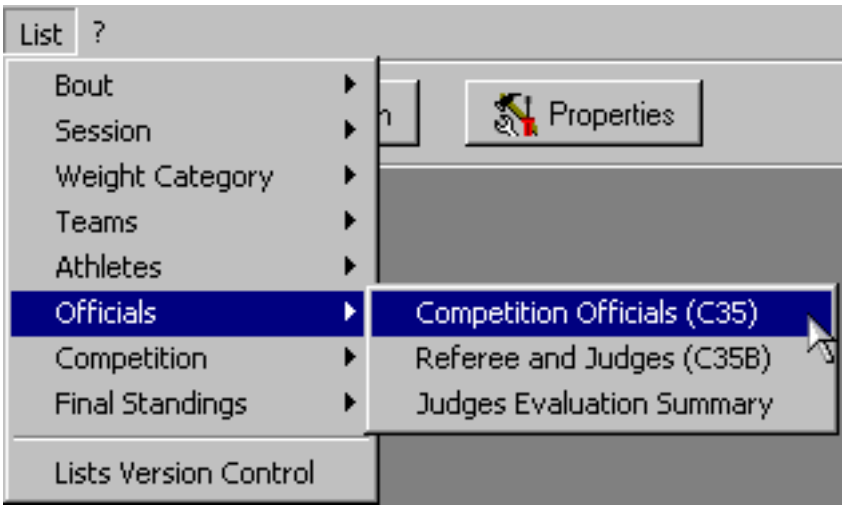


Abbildung 67 Listen: Listendruck Offizielle

© ST INNOVATION GmbH

Competition Officials (C35)	Offizielle
Referee and Judges (C35B)	Namen alle Kampfrichter
Judges Evaluation Summary	fortlaufende Zusammenfassung der Kampfrichter-Bewertung (optional erhältlich)

6.5.8 Drucken von Wettkampflisten

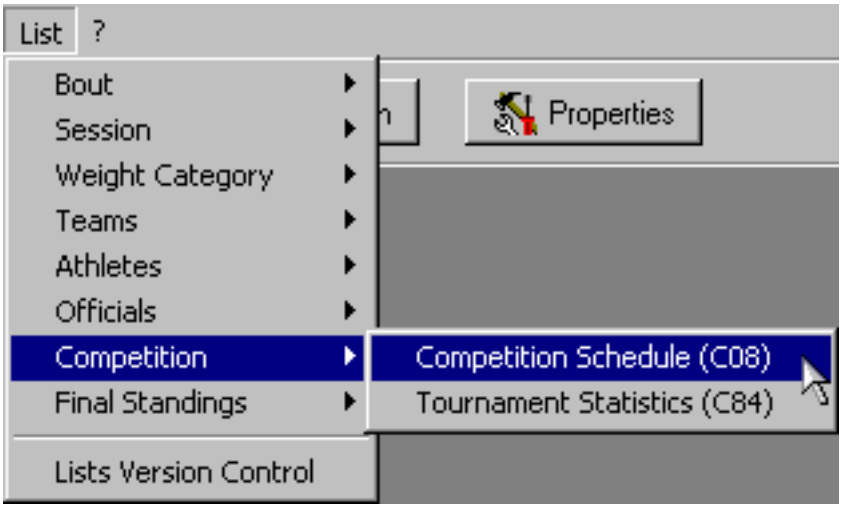


Abbildung 68 Listen: Wettkampflisten drucken

Competition Schedule (C08)	zeitlicher Ablaufplan der gesamten Veranstaltung
Tournament Statistics (C84)	statistische Auswertung der aller Kampfergebnisse

6.5.9 Drucken der finalen Platzierung

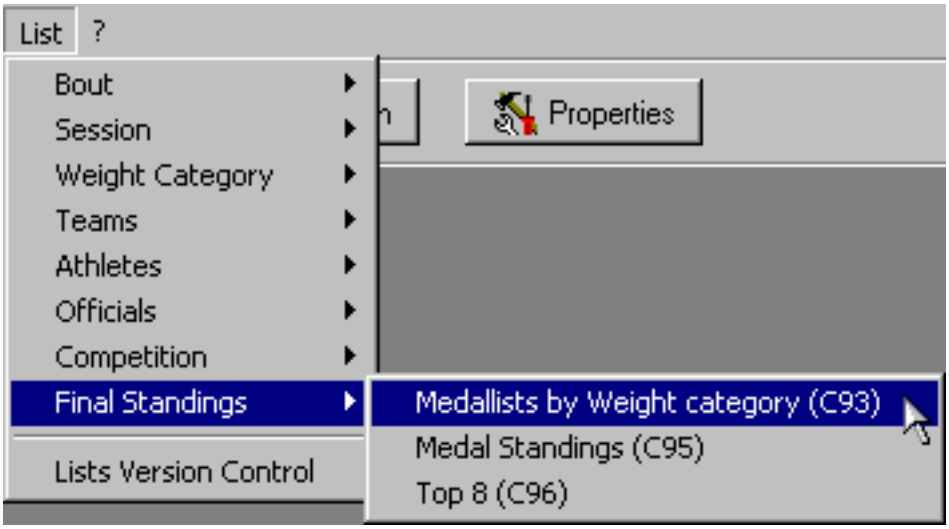


Abbildung 69 Listen: Finale Platzierung

© ST INNOVATION GmbH

Medallists by Weight category (C93) Medaillengewinner	nach Gewichtsklasse sortierte
Medal Standings (C95)	Medaillenspiegel der teilnehmenden Teams
Top 8 (C96) Gewichtsklasse	die jeweils acht besten Boxer pro

6.6 Speed Bar

Abbildung 70 Speed bar

Nächsten Kampf starten (siehe 6.3.3 Nächsten Kampf durchführen)

Eingabe von Offiziellen. Der Cursor steht auf dem nächsten Kampf – siehe 6.3.2 Punktrichtereingabe (Input Judges)

Datenbank, Athleten

Datenbank, Offizielle (siehe 6.2.3 Officials)

Datenbank, Startliste. Der Cursor steht auf dem nächsten Kampf (siehe 6.2.5 Start list)

Die Funktionalität bietet einen Überblick über Kämpfe, die in dieser Session noch offen sind sowie über die fortlaufende Session und deren Ergebnisse.

Außerdem ist es mit dieser Funktionalität möglich, einen Kampf aus einer anderen Session auszuwählen (im Gegensatz zu Next Bout und dem AUTO ON-Modus).

Event-Eigenschaften

© ST INNOVATION GmbH

7 Fehlersuche und Problembehebung

7.1 Dongle (Kopierschutz)

7.1.1 Cannot open Hardlock driver

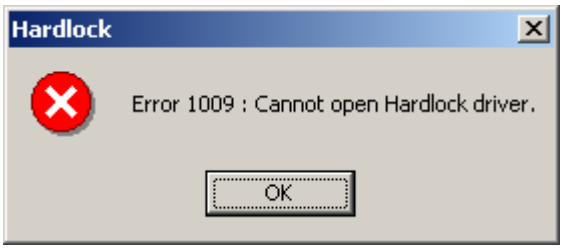


Abbildung 71 Hardlock-Fehlermeldung: Kann Hardlock-Treiber nicht öffnen

Der Dongle-Treiber (Software-Schutz) wurde nicht korrekt installiert. Um den Treiber erneut zu installieren, legen Sie die CD-ROM in das CD-Laufwerk und wechseln Sie in den Ordner \hardlock\driver\install\. Doppelklicken Sie auf **install_hardlock.bat.** Wurde der Treiber erfolgreich installiert, leuchtet eine rote LED, sobald der Dongle mit dem USB Port verbunden ist.

7.1.2 Hardlock not found

Abbildung 72 Hardlock not found (Hardlock nicht gefunden)

Der Dongle (Hardlock) ist nicht richtig mit dem USB-Port des PCs verbunden, oder der Dongle ist nicht der Richtige für die entsprechende Software. Außerdem könnte der Dongle defekt sein. In diesem Fall kontaktieren Sie bitte den Support.

© ST INNOVATION GmbH

7.2 Serieller COM Port

7.2.1 Ie_Open – device already open

Abbildung 73 Fehlermeldung: ie_Open – Gerät ist bereits geöffnet

Das Programm konnte die serielle Schnittstelle nicht öffnen. Die Schnittstelle wurde bereits durch ein anderes Programm geöffnet. Schließen Sie alle Programme und überprüfen Sie die Interface-Einstellungen (siehe Abschnitt 5.2 Aufbau der Hardware).

7.2.2 Ie_BadId – Angegebener COM Port existiert nicht

Abbildung 74 Error: Ie_BadId – Angegebener COM Port existiert nicht

Die eingetragene Nummer der seriellen Schnittstelle ist nicht korrekt. Eine Schnittstelle mit dieser Nummer existiert nicht auf dem verwendeten PC. Überprüfen Sie die Einstellungen und geben Sie die Nummer eines gültigen Interface ein (siehe 5.2 Aufbau der Hardware).

7.3 Ungültige Sports CAT-Datei

Abbildung 75 Fehler: ungültige Sports CAT-Datei

Die CAT-Datei wurde beschädigt. Das Programm muß neu installiert werden.

© ST INNOVATION GmbH

7.4 Event-Pfad nicht gefunden

Abbildung 76 Fehler: Event-Pfad nicht gefunden

Der Event-Pfad im Dialog “Create a New Event” ist leer. Wählen Sie einen vorhandenen Pfad aus oder legen Sie einen neuen wie in Abschnitt 6.1.1 New und Abbildung 8 Neues Event erstellen beschrieben an.

7.5 Initialisierung des Box Scoring System

7.5.1 Keine Verbindung zum Box Scoring Interface

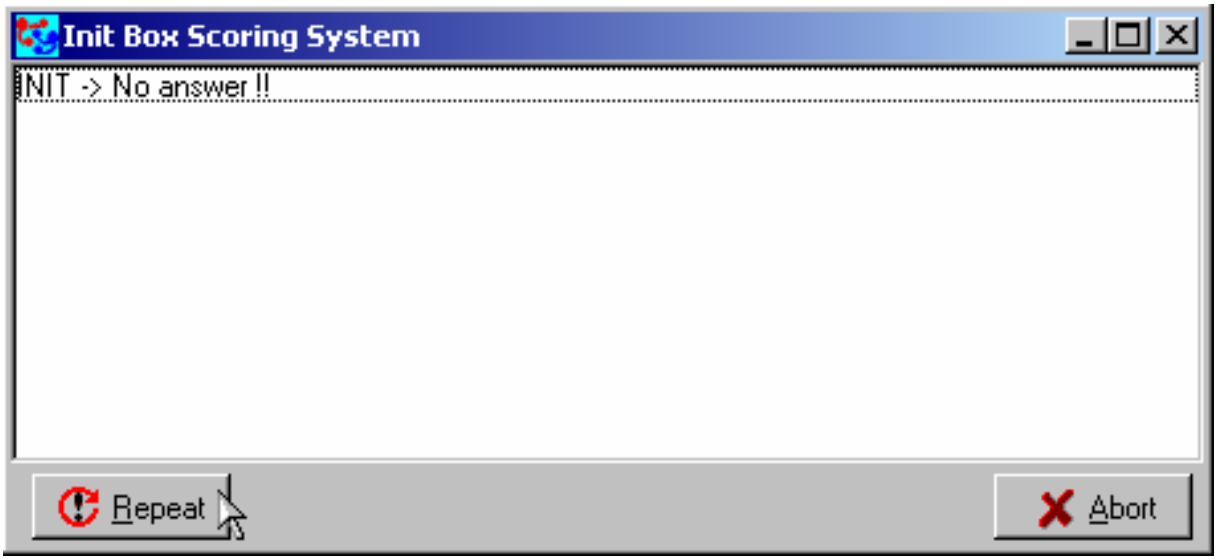


Abbildung 77 Fehler am Box Scoring Interface

Dieses Fenster zeigt an, dass die Verbindung zum Box Scoring Interface nicht hergestellt ist.

Überprüfen Sie folgendes:

1 Ist das serielle Kabel zwischen PC und dem Box Scoring System richtig angeschlossen?

2 Sind die Einstellungen der seriellen Schnittstelle korrekt?

3 Ist das Box Scoring Interface an die Stromversorgung angeschlossen?

Details hierzu finden Sie in Abschnitt 5.2 Aufbau der Hardware und 5.3 Aufbau der Tastaturen .

© ST INNOVATION GmbH

7.5.2 Tastatur-Fehler

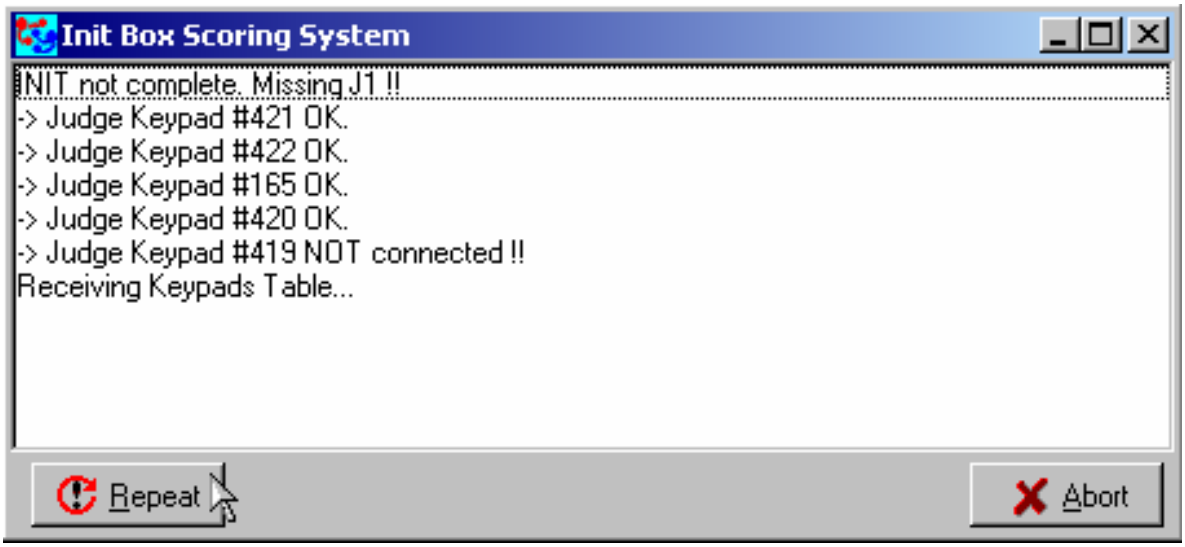

Init Box Scoring System
INIT not complete. Missing J1 !!
-> Judge Keypad #421 OK.
-> Judge Keypad #422 OK.
-> Judge Keypad #165 OK.
-> Judge Keypad #420 OK.
-> Judge Keypad #419 NOT connected !!
Receiving Keypads Table...
Repeat
Abort

Abbildung 78 Tastatur-Fehler

Dieses Fenster zeigt an, dass eine der Tastaturen nicht richtig angeschlossen ist. Obenstehende Abbildung zeigt, dass die Tastatur mit der Seriennummer 419 (siehe Rückseite der Tastatur) nicht mit dem System verbunden ist.

Prüfen Sie folgendes:

1 Ist die Tastatur mit dem CAN Bus verbunden?

1 Befindet sich der Schalter der Tastatur in der Stellung “oben“? (Wettkampfmodus siehe 5.3 Aufbau der Tastaturen)

Details hierzu finden Sie in Abschnitt 5.2 Aufbau der Hardware und 5.3 Aufbau der Tastaturen .

7.6 Tastatur-Fehler während des Kampfes

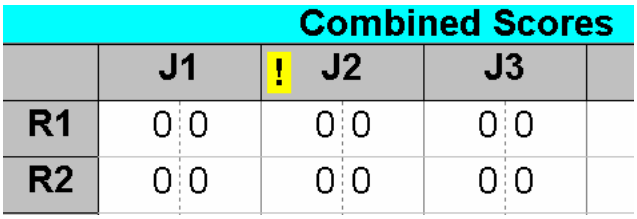


Abbildung 79 Tastatur-Fehler während des Kampfes

Dieses Fenster zeigt an, dass zu einer der Tastaturen die Verbindung unterbrochen ist. Im Beispiel ist dies die Verbindung zu Punktrichter 2.

Überprüfen Sie folgendes:

1 Ist die Tastatur mit dem CAN-Bus verbunden?

2 Befindet sich der Schalter der Tastatur in der Stellung “oben“? (Wettkampfmodus

© ST INNOVATION GmbH

siehe 5.3 Aufbau der Tastaturen).

© ST INNOVATION GmbH